COMPACT disc

SEGA

MEGA-CD

SONIC CD

INSTRUCTION MANUAL

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

Vóór gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

Starting Up: How to Use Your Mega-CD/ Mega-CD II

★ This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

★ Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen** — hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.
3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

★ Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. **N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD,** car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

★ Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD** — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.

Per incominciare: come si usa il Mega-CD/Mega-CD II

★ Questo CD-ROM può essere utilizzato esclusivamente con i sistemi MEGA-CD o MEGA-CD II. **Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD,** in quanto si potrebbero danneggiare le cuffie o gli altoparlanti di quei sistemi.

1. Installa il tuo sistema Mega-CD o Mega-CD II seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del Mega-CD o Mega-CD II. Collega il Control Pad 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il Pulsante C sul Control Pad del Mega Drive ed apparirà sullo schermo il Pannello di Controllo. Se possiedi un sistema Mega-CD, usa il Pulsante-D per selezionare OPEN e premi il Pulsante C per aprire lo scomparto per il CD. Se invece possiedi un sistema Mega-CD II, apri lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla console del Mega-CD II.

Opstarten: Het gebruik van de Mega-CD/Mega-CD II

★ Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD of MEGA-CD II systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** — dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Mega-CD of Mega-CD II systeem aan zoals dat in de handleiding van het Mega-CD of Mega-CD II systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet het systeem AAN. Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
3. Druk op toets C van het Mega Drive bedieningsblok om het controlescherm te zien. Als je over het oorspronkelijke Mega-CD systeem beschikt, kies dan de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen. Als je over een Mega-CD II systeem beschikt, druk dan op de OPEN-toets op de console van de Mega-CD II om de CD-lade te openen.

4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.
5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.
6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

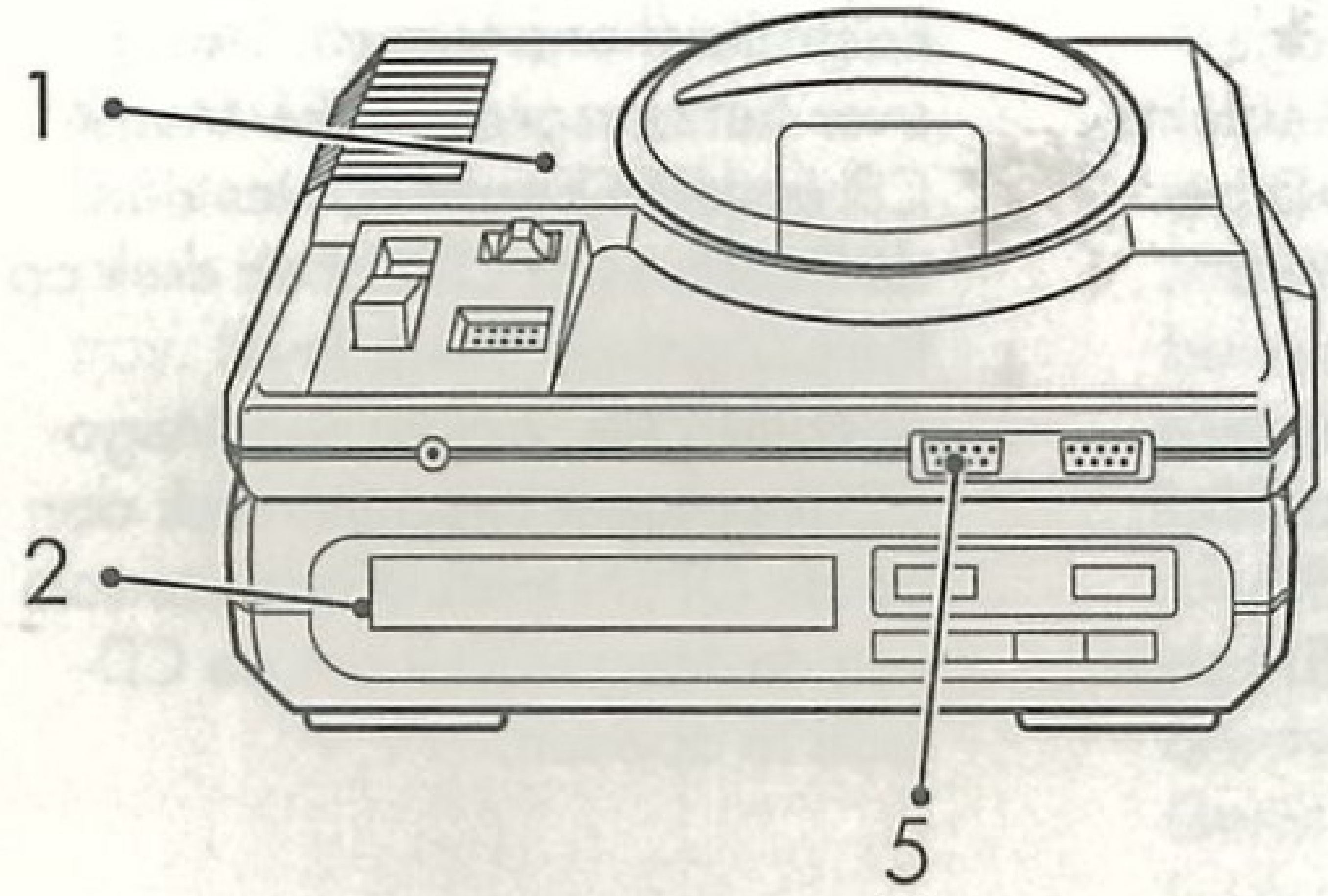
1 Mega Drive System
2 Mega-CD System
3 Mega Drive II System
4 Mega CD II System
5 Control Pad 1

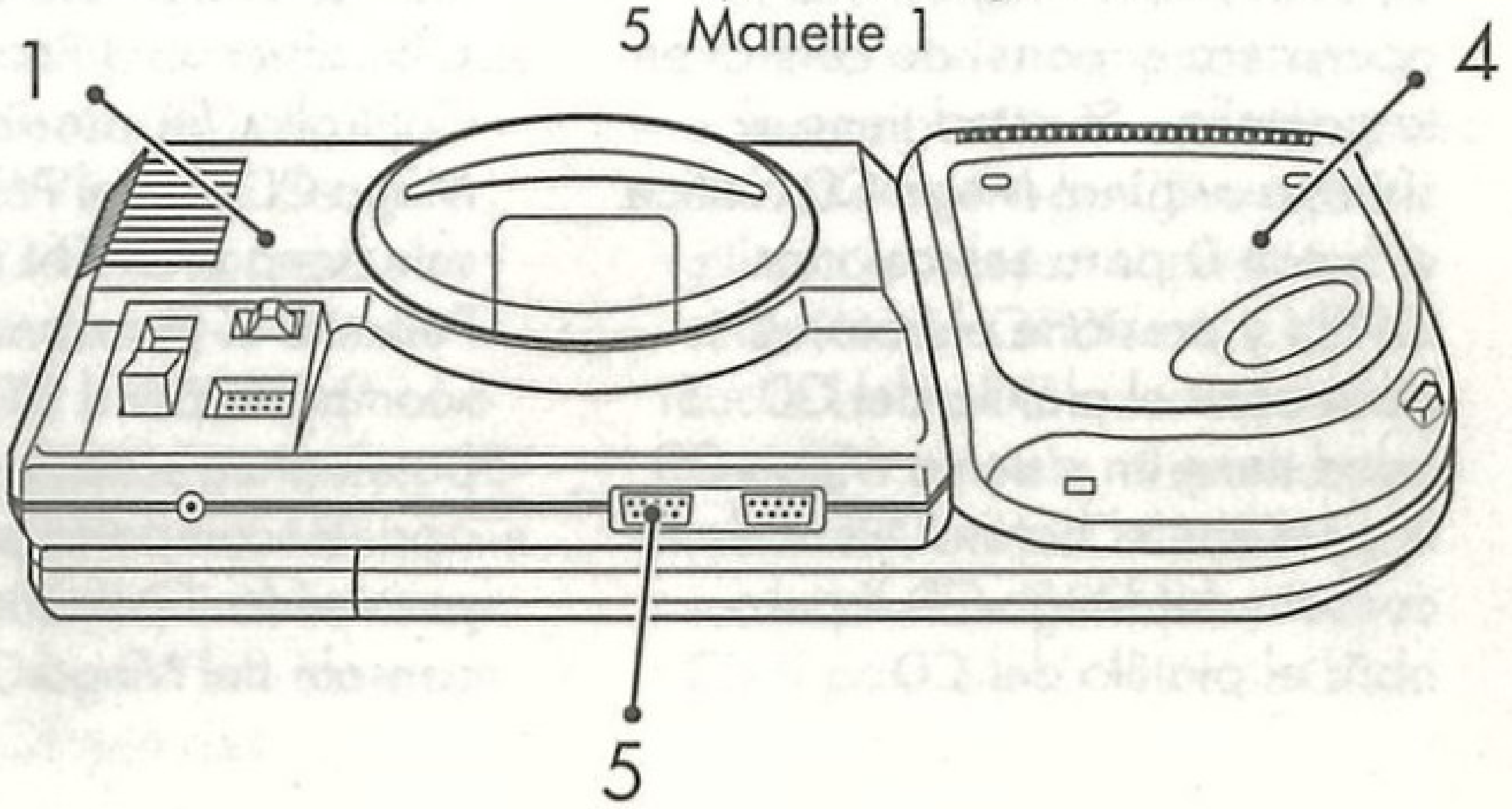
4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".
5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.
6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega-Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

1 Mega Drive-Gerät
2 Mega-CD-Gerät
3 Mega Drive II-Gerät
4 Mega CD II-Gerät
5 Control Pad 1

4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.
5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

1 Système Megadrive
2 Système Mega-CD
3 Système Megadrive II
4 Système Mega-CD II
5 Manette 1





4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.
5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.
6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

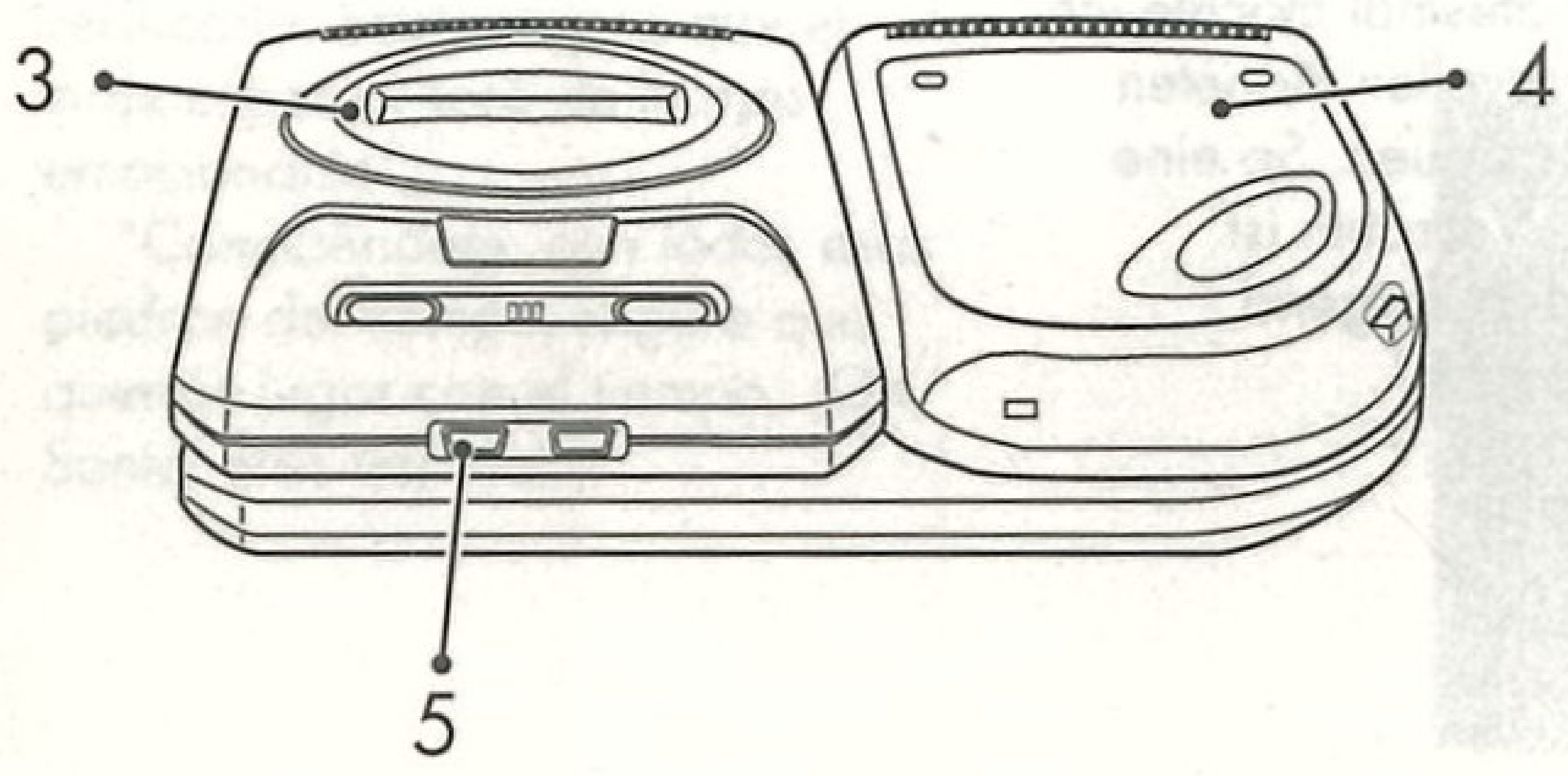
1 Sistema Mega Drive
2 Sistema Mega-CD
3 Sistema Mega Drive II
4 Sistema Mega CD II
5 Mando de control 1

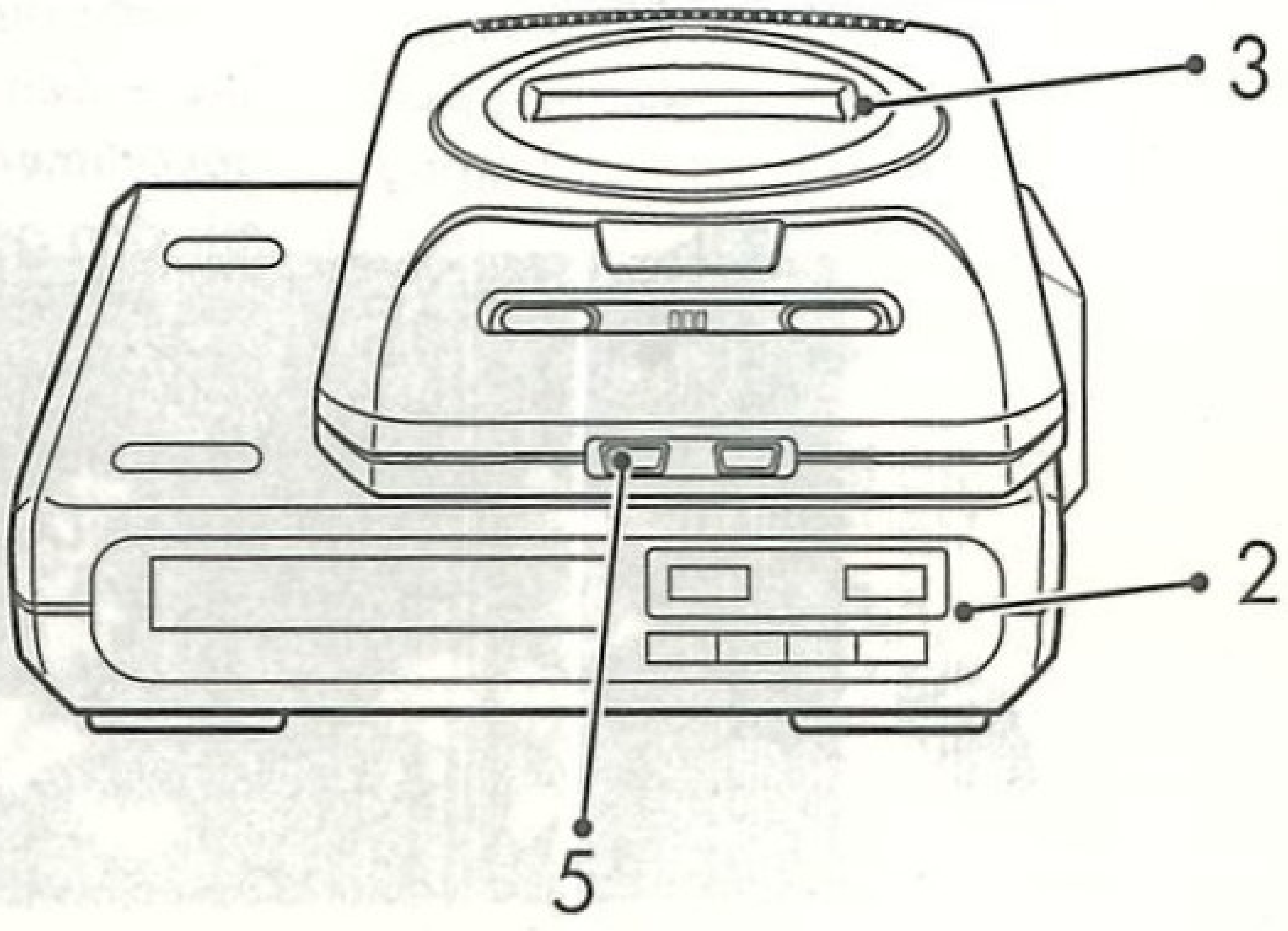
4. Poni il disco nell'apposito alloggiamento del lettore CD e premi il Pulsante C per chiudere lo scomparto (nel caso del Mega-CD) oppure chiudi manualmente lo sportello del lettore CD (nel caso del Mega-CD II). Sul Pannello di Controllo apparirà la scritta "CD-ROM".
5. Serviti del Pulsante D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.
6. Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla console del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

1 Sistema Mega Drive
2 Sistema Mega-CD
3 Sistema Mega Drive II
4 Sistema Mega-CD II
5 Control Pad 1

4. Leg de CD in de CD-lade en druk op toets C om de CD-lade te sluiten (oorspronkelijke Mega-CD) of om de CD-deur met de hand te sluiten (Mega-CD II). Op het controlescherm zullen de woorden "CD-ROM" verschijnen.
5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.
6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Mega Drive of Mega Drive II om het controlescherm te zien.

1 Mega Drive systeem
2 Mega-CD systeem
3 Mega Drive II systeem
4 Mega-CD II systeem
5 Bedieningsblok 1





A World that Defies Time!

"Sonic, where are you going now?"

Sonic the Hedgehog looked over his shoulder at Amy, the young lady hedgehog who was racing hot on his heels. "To Never Lake," he called back.

"Why Never Lake?"

Sonic slowed down a little so he could explain. "Ever heard of the Little Planet?"

"Isn't that the tiny world that orbits around Mobius?" Amy asked. "The one with the special stones that alter time and change everything around them? I heard the planet's full of places that are completely ignored by the passage of time!"

"Yeah. On the last month of every year, the Little Planet appears over Never Lake. It's that time now, and I thought I'd check it out. I bet space travel will be full of excitement!"

Eine Welt ohne Zeitbegriffe!

"Sonic, wo geht's denn jetzt hin?"

Sonic the Hedgehog warf einen Blick zurück auf Amy, ein junges Igelfräulein, das sich an seine Fersen geheftet hatte. "Zum Nimmerleins-See," rief er ihr zu.

"Warum denn gerade zum Nimmerleins-See?"

Sonic verlangsamte das Tempo etwas und drehte sich um. "Jemals was vom Kleinen Planeten gehört?"

"Ist das nicht dieser winzige Himmelskörper, der den Planeten Mobius umkreist?", fragte Amy. "Eine Welt mit magischen Steinen, mit denen man Zeit und Raum verändern kann? Ich habe gehört, daß es dort noch viele Gegenden gibt, in denen die Zeit einfach stillzustehen scheint!"

"Genau. Und im letzten Monat jeden Jahres erscheint der Kleine Planet über dem Nimmerleins-See. Diese Zeit ist wieder einmal gekommen, und diesmal möchte ich mir den geheimnisvollen Planeten einmal näher anschauen. So eine Fahrt durch den Weltraum ist bestimmt ziemlich aufregend, meinst Du nicht auch?"

Un monde qui défie le temps!

"Sonic, où vas-tu maintenant?"

Sonic The Hedgehog CD regarda Amy, la jeune femme Hedgehog, par dessus son épaule, qui courait derrière lui. "A Never Lake" répondit-il.

Et que vas-tu faire à "Never Lake?"

Sonic ralentit un peu pour lui expliquer "As-tu entenu parler de la Petite Planète?"

"Tu parles de ce petit monde en orbite autour de Mobius?" demanda Amy. "Celui dont les pierres spéciales altèrent le temps et changent tout autour d'elles? On m'a dit que la planète était pleine d'endroits complètement ignorés par le passage du temps!"

"Oui. Le dernier mois de chaque année, la Petite Planète apparaît sur Never Lake. C'est l'époque maintenant et je voulais aller voir. Un voyage dans le temps, ça doit être passionnant!"

Un mundo que desafía al tiempo!

"¿Sonic, a dónde vas?"
Sonic the Hedgehog miró por encima del hombro a Amy, la jóven eriza que corría desesperadamente. "Al Lago Jamás", le gritó. "¿Por qué al Lago Jamás?"

Sonic aminoró un poco el paso para explicárselo. "¿No has oído hablar nunca del Planeta Pequeño?"

"No es donde está ese mundo diminuto que orbita en torno a Mobius?, le preguntó Amy". "¿Ese que tiene piedras especiales que alteran el tiempo y lo cambian todo a su alrededor? He oído que el planeta está lleno de lugares completamente ignorados con el paso del tiempo."

"¡Sí, de ahí se trata! El último mes de cada año, el Planeta Pequeño aparece sobre el Lago Jamás. Ahora estamos en esa época del año, y he querido verificarlo. Estoy seguro que el viaje espacial será de lo más emocionante".

"Conociéndote, con todas esas piedran del tiempo, seguro que querrás jugar con el tiempo. ¡Oh, Sonic, eres terrible!"

Un mondo al di là del tempo!

"Sonic, dove stai andando?"
Sonic the Hedgehog si voltò e rispose ad Amy, la giovane porcospina che lo inseguiva: "Al Lago del Mai".
"E perché?"
Sonic rallentò un poco, così da poterle spiegare il perché. "Hai mai sentito parlare del Piccolo Pianeta?"

"Non è quel piccolo mondo che orbita attorno a Mobius?" chiese Amy. "Quello con pietre speciali che cambiano il tempo e quello che le circonda? Ho sentito che è pieno di posti dove il tempo non passa mai!"

"Sì, è quello. L'ultimo mese di ogni anno, il Piccolo Pianeta appare sopra il Lago del Mai. Dovrebbe apparire fra poco e volevo vederlo. Viaggiare nel tempo è sicuramente bellissimo!

Een Wereld zonder Tijd!

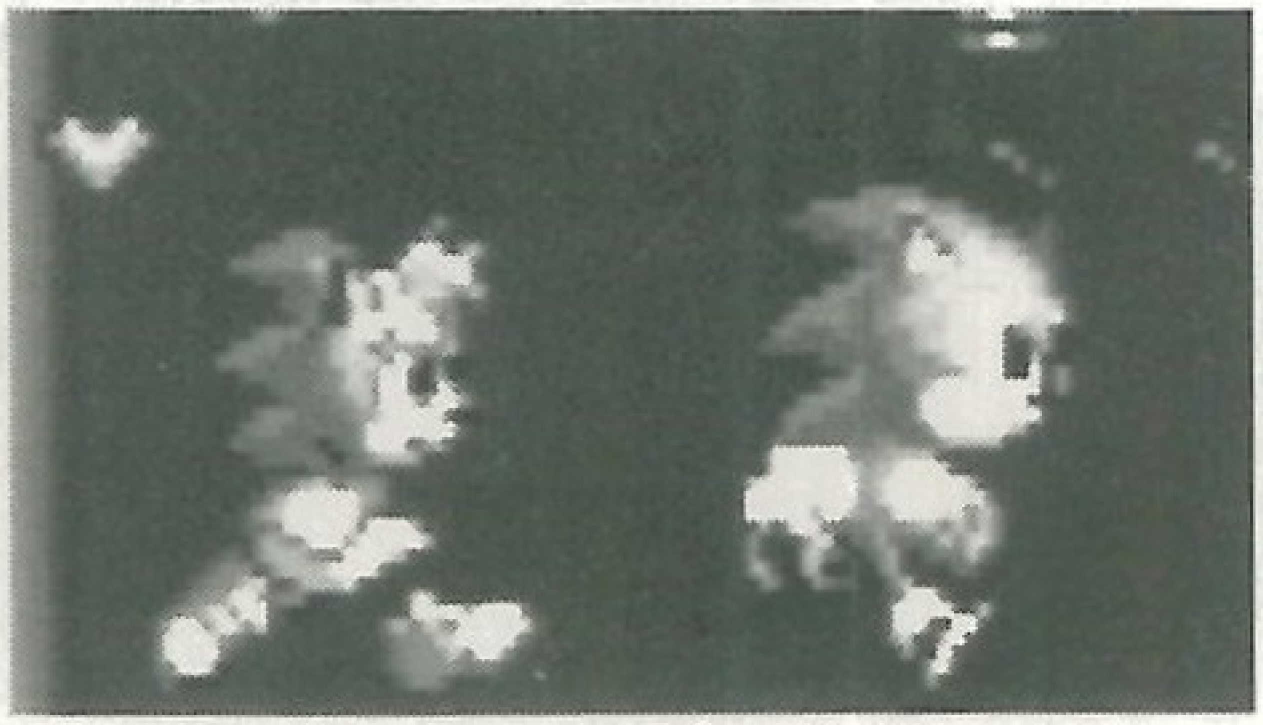
"Sonic, waar ga je heen?" Sonic the Hedgehog keek over zijn schouder naar Amy, de jonge vrouwelijke hedgehog die hem op de hielen zat. "Naar het Nooit Meer," zei hij tegen haar.

"Waarom het Nooit Meer?"

Sonic ging wat langzamer rennen om het uit te leggen. "Heb je ooit gehoord van de Kleine Planeet?"

"Is dat niet die kleine wereld die om Mobius draait?" vroeg Amy. "Die met die speciale stenen die de tijd beïnvloeden en alles om zich heen veranderen? Ik heb gehoord dat een heleboel plaatsen op de planeet niet met de tijd mee zijn gegaan!"

"Ja. In de laatste maand van elk jaar verschijnt de Kleine Planeet boven het Nooit Meer. Dat is dus nu en ik dacht dat ik dat maar eens moest bekijken. De ruimtevaart moet vol met spannende dingen zitten!"



"Knowing you, with all those Time Stones there, I bet you'll try to outrun time itself!" Amy sighed in adoration. "Oh, Sonic!"

Sonic didn't reply. He just smiled, eyes gleaming.

They left the mountains and arrived at Never Lake. The Little Planet was there as expected, but something was wrong. Where there should have been tall trees and bright flowers, there was nothing but dry sand and jagged rocks. The Little Planet was tethered to a rock with a huge chain, and its surface was covered with twisted, gleaming metal.

"What in the world happened here?"

Before Sonic could reply, something whooshed over them. Amy shrieked as she was snatched up, and she and her captor vanished in a blue streak of light.

"What the — AMY!"

"So, wie ich Dich kenne, wirst Du bestimmt versuchen, mit all diesen Zeit-Steinen da oben die Zeit selbst zu überwinden! Oh, Sonic!", seufzte Amy voller Bewunderung.

Sonic sagte nichts. Er lächelte nur, und seine Augen leuchteten.

Die beiden Abenteurer ließen die Berge hinter sich und erreichten das Ufer des Nimmerleins-Sees. Wie erwartet, war der Kleine Planet schon da, aber irgendetwas stimmte nicht. Wo früher mächtige Bäume standen und bunte Blumen blühten, war jetzt nur noch eine trockene Sandwüste mit scharfkantigen Gesteinsbrocken zu sehen. Der Kleine Planet war mit einer riesigen Kette an einem Felsen angeschmiedet, und seine Oberfläche war mit einem verschlungenen, gleißenden Wirrwarr aus Metall bedeckt.

"Was um Himmels willen ist denn hier passiert?"

Noch bevor Sonic antworten konnte, hörte er ein unheilvolles Zischen: irgendetwas stürzte sich wie ein Raubvogel auf Amy. Sie schrie auf, doch im gleichen Moment löste sich der Unbekannte mit seinem Opfer in einem blauen Lichtblitz auf.

"Was zum — AMYYY!"

"Te connaissant comme je te connais, je suis sûre qu'avec toutes ces Pierres Remonte Temps, tu vas essayer de dépasser le temps lui-même!" dit Amy avec un regard d'adoration. "Oh, Sonic!"

Sonic ne répondit pas, il se contenta de sourire, les yeux brillants.

Ils ont quitté les montagnes puis sont arrivés à Never Lake. La Petite Planète était effectivement là, mais quelque chose clochait. Là où ils auraient dû voir de grands arbres et des fleurs éclatantes de couleur, il n'y avait que du sable sec et des rocs pulvérisés. La Petite Planète était attachée à un rocher avec une énorme chaîne et sa surface recouverte d'un métal brillant et tordu.

"Mais qu'est-ce qui se passe?"

Avant que Sonic ne puisse répondre, quelque chose fonça sur eux. Amy poussa un cri strident lorsqu'on l'arracha du sol et disparut avec son ravisseur dans un rayon de lumière bleue.

"Qu'est-ce que... AMY!"

Sonic no respondió. Hizo una sonrisa con los ojos llenos de emoción.

Dejaron atrás las montañas y llegaron al Lago Jamás. El Planeta Pequeño ahí estaba como era de esperar, pero había algo que no cuadraba bien. Donde se suponía que habría altos árboles y flores llenas de colorido, no había nada más que arena y pedruscos. El Planeta Pequeño estaba atado a una roca con una grandiosa cadena, y su superficie estaba cubierta de metal retorcido.

"¿Pero, qué ha pasado aquí?" Antes de que Sonic pudiera replicar, algo se lanzó sobre ellos. Amy gritó al ser apresada y ella y su captor desaparecieron dejando un rastro de luz azul.

"¡Qué ha pasado ... AMY!"

"Conoscendoti, sono sicura che con tutte quelle pietre del tempo andresti dovunque!" sospirò Amy in adorazione. "Oh Sonic!". Sonic non rispose. Si limitò a sorridere, con gli occhi che gli luccicavano.

Lasciate le montagne, arrivarono al Lago del Mai. Il Piccolo Pianeta era sul serio sul lago, ma c'era qualcosa di strano. Al posto dei soliti alberi altissimi e fiori profumati non c'erano che sabbia e rocce aride.

Il Piccolo Pianeta era legato ad una roccia da una enorme catena e la sua superficie era coperta di metallo lucente e contorto.

"Cos'è successo qui?"

Prima che Sonic potesse rispondere, qualcosa sfrecciò nel cielo sopra di loro. Amy gridò nell'alzarsi in aria e poi sparì insieme al suo rapitore in un lampo accecante di luce.

"Che cosa — AMY!"

"Zoals ik jou ken, zal jij met al die Tijd Stenen proberen zelfs sneller te rennen dan de tijd!" zuchtte Amy vol bewondering. "Oh Sonic!"

Sonic gaf geen antwoord. Hij glimlachte alleen maar en zijn ogen fonkelden.

Ze verlieten de bergen en kwamen bij het Nooit Meer. Zoals verwacht zagen ze de Kleine Planeet, maar er was iets mis. Op de plaats waar grote bomen en bloeiende bloemen hadden moeten staan, was alleen maar droog zand en scherpe rotsen. De Kleine Planeet zat met een grote ketting vast aan een rots en de gehele oppervlakte was bedekt met glimmend metaal.

"Wat is hier in hemelsnaam aan de hand?"

Voordat Sonic antwoord kon geven raasde er iets over hen heen. Amy gilde toen ze werd vastgegrepen en zij en haar ontvoerder verdwenen in een straal van blauw licht.

"Wat gebeurt er — AMY!"

It didn't take long for Sonic to realize what had happened.

"This has to be Dr. Robotnik's doing!"

Indeed it was! Upon discovering the location of the Little Planet, the evil Dr. Robotnik and his robot cronies had immediately set about converting it to a giant fortress. He'd seen Sonic ap-proaching and had dispatched his prize creation-the Metal Sonic-to grab the girl and lure his arch enemy into danger. "How convenient!" he crowed, bouncing about like a malicious rubber ball. "This time my scientific expertise will crush you! Then once all the Time Stones are in my hands, I'll be able to manipulate time and conquer the world! HOOOO, HO, HO, HO!"

Sonic stood on a rock and thought. Robotnik had control of the Little Planet. He had Amy, and soon he would have the Time Stones... but not if Sonic got to them first. His adventure on the Little Planet was going to be more interesting than he'd anticipated!

Es wurde Sonic sehr bald klar, wer hier dahintersteckte.

"Das kann nur Dr. Robotnik ausgeheckt haben!"

Und so war es auch. Nachdem der verbrecherische Dr. Robotnik und seine Robot-Komplizen den Kleinen Planeten entdeckt hatten, begannen sie unverzüglich, ihn in eine riesige Festung zu verwandeln. Der Bösewicht hatte Sonics Kommen schon von weitem bemerkt und beauftragte daraufhin seinen zuverlässigsten Handlanger — den Metall-Sonic —, das Igelfräulein zu entführen und damit seinen Erzfeind in die Falle zu locken. "Wie einfach das war!" grinste er triumphierend, und hüpfte vor Freude wie ein Gummimännchen umher. "Diesmal wird mein Plan gelingen. Und wenn ich erst die magischen Zeit-Steine in der Hand halte, bin ich der Herr über die Zeit! Dann gehört das Universum MIR! HAHAHAHA, HAHA!"

Sonic setzte sich auf einen Felsen und überlegte. Dr. Robotnik hatte sich den Kleinen Planeten unterworfen. Zudem war Amy in seinen Händen, und sehr bald würde er auch die Zeit-Steine besitzen — es sei denn, Sonic wäre schneller. Sein Abenteuer auf dem Kleinen Planeten war nun doch etwas riskanter, als er es sich zuerst vorgestellt hatte!

Il ne faudra pas beaucoup de temps à Sonic pour réaliser ce qui s'était passé.

"Ce sont les manières du Dr. Robotnik!"

Et il s'agissait effectivement bien de lui! Après avoir découvert la Petite Planète, le diabolique Dr. Robotnik et son vieux copain le robot s'étaient organisés pour la transformer en forteresse géante. Lorsqu'il a vu Sonic s'approcher, il a envoyé sa toute nouvelle création, le Sonic Métal, pour enlever son amie et attirer son ennemi juré dans des pièges dangereux. "Que c'est pratique!" croassa-t-il, rebondissant comme une méchante balle en caoutchouc. "Cette fois, mon expertise scientifique va t'écraser! Et une fois que toutes les Pierres Remonte Temps seront à moi, je pourrais manipuler le temps et conquérir le monde! HOOOO, HO, HO, HO!"

Sonic décida de s'asseoir pour réfléchir. La Petite Planète était sous le contrôle de Robotnik, Amy aussi et bientôt, il aurait les Pierres Remonte Temps... A moins que lui Sonic, ne les obtienne avant. Son aventure sur la Petite Planète allait être plus mouvementée qu'il ne le pensait!

Sonic no tardó mucho en darse cuenta de lo que había pasado.

"¡Debe tratarse de una jugada del Dr. Robotnik!"
Estaba en lo cierto. Al descubrir la situación del Planeta Pequeño, el malvado Dr. Robotnik y sus vasallos robotizados se habían propuesto convertilo en una fortificación gigantesca. Habían visto a Sonic acercarse y mandó a su preciada creación, El Metal Sonic, para que hiciera captiva a la muchacha y lanzará a su archienemigo al peligro. "Qué conviente que es", decía con una maliciosa sonrisa y saltando como una bola de goma. "¡Esta vez por todas mi experiencia científica te aplastará! Entonces, cuando posea todas las piedras del tiempo, podré manipular el tiempo y conquistar todo el mundo, ¡AH, JA, JA, JAAAAAH!"

Sonic se quedó pensando sobre una roca. Robotnik controlaba el Planeta Pequeño. Tenía a Amy, y prontó tendrá las piedras del tiempo ... pero no será así si Sonic se hace antes con ellas. Esta aventura por el Planeta Pequeño se está poniendo más interesante de lo que él había pensado.

Sonic capì subito cos'era successo.

"Questo è sicuramente il Dr. Robotnik!"

Ed aveva ragione! Scoperta la posizione del Piccolo Pianeta, il malvagio Dr. Robotnik ed i robot suoi complici lo avevano trasformato in una gigantesca fortezza. Aveva visto Sonic avvicinarsi e aveva immediatamente mandato la sua ultima creazione, il Sonic Metallico, a rapire Amy per attirare il suo arcinemico nelle sue trappola.

"Ce l'ho fatta!" si congratulò, saltando di qua e là come una palla di gomma "questa volta non sfuggirai alla mia scienza! E quando le pietre del tempo saranno mie, potrò controllare il tempo e dominare il mondo. HOOO, HO, HO, HO!"

Sonic si mise a pensare. Il Dr. Robotnik già controllava il Piccolo Pianeta, ora aveva anche Amy e presto avrebbe preso le pietre del tempo ... a meno che Sonic stesso non fosse riuscito a prenderle per primo. La sua avventura sul Piccolo Pianeta sarebbe stata più emozionante del previsto!

Het duurde niet lang voordat Sonic door had wat er aan de hand was. "Dit moet Dr. Robotnik gedaan hebben!"

En dat was zo! Nadat de kwade Dr. Robotnik de plaats van de Kleine Planeet ontdekt had, had hij met zijn robottuig de planeet onmiddellijk omgebouwd tot een groot fort. Hij had Sonic aan zien komen en had zijn beste creatie — de Metalen Sonic — op pad gestuurd om het meisje te pakken om zo Sonic in de val te lokken.

"Wat lekker!" schreeuwde hij terwijl hij als een rubberen bal heen en weer stuiterde. "Deze keer zal mijn wetenschappelijke kennis jou verpletteren! En als dan alle Tijd Stenen in mijn bezit zijn, kan ik de tijd besturen en zo de wereld veroveren! HOOOO, HO, HO, HO!"

Sonic stond op een rots en dacht na. Robotnik bestuurde de Kleine Planeet. Hij had Amy en het zou niet lang meer duren voordat hij alle Tijd Stenen ook had..... maar niet als Sonic hem voor zou zijn. Zijn avontuur op de Kleine Planeet zou interessanter worden dan hij had verwacht!

Take Control!

① **Directional Button (D-Button)**

- Press to move Sonic around the screen.
- Press left or right to make selections in the Title screen.
- Press to make selections in the Title and Time Attack menu screens.
- Press up to make Sonic look up. Press up TWICE then hold to make the screen scroll up.
- Press down to make Sonic duck. Press down TWICE then hold to make the screen scroll down.
- In the Special Stage, press down to slow Sonic down.

② **Start Button**

- Press to start the game.
- Press to pause the game/resume play.
- Press to cancel the Time Warp animation screen.

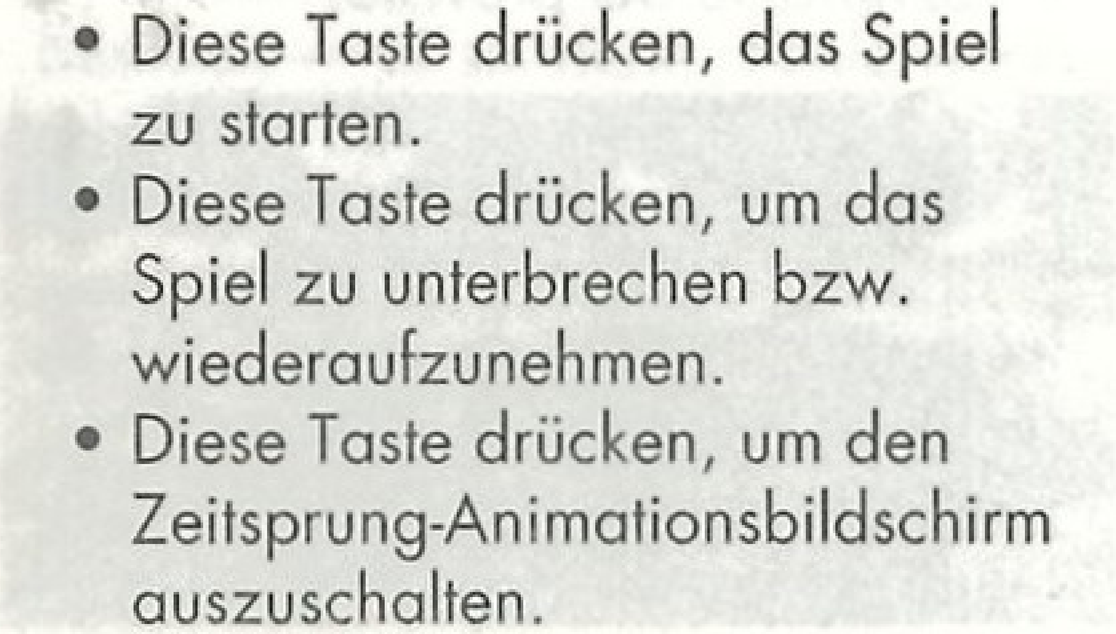
Übernehmen Sie die Kontrolle!

① **Richtungstaste (D-Taste)**

- Diese Taste drücken, um Sonic auf dem Bildschirm hin- und herzubewegen.
- Diese Taste nach links oder rechts drücken, um die Optionen auf dem Titel-Bildschirm anzuwählen.
- Diese Taste drücken, um die Optionen auf dem Titel- und Zeitattacken-Bildschirm anzuwählen.
- Diese Taste nach oben drücken, damit Sonic nach oben schaut. Um den Bildschirm nach oben rollen zu lassen, die Taste ZWEIMAL nach oben drücken, dann gedrückt halten.
- Diese Taste nach unten drücken, damit sich Sonic duckt. Um den Bildschirm nach unten rollen zu lassen, die Taste ZWEIMAL nach unten drücken, dann gedrückt halten.
- Im Spezial-Level diese Taste nach unten drücken, um Sonic zu verlangsamen.

② **Starttaste**

- Diese Taste drücken, das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen bzw. wiederaufzunehmen.
- Diese Taste drücken, um den Zeitsprung-Animationsbildschirm auszuschalten.



Prenez les commandes en main!

① **Bouton directionnel (Bouton D)**

- Appuyez dessus pour déplacer Sonic sur l'écran.
- Appuyez sur les boutons de gauche ou de droite pour faire des sélections dans l'écran Titre.
- Appuyer dessus pour faire des sélections dans les écrans de menus Titre et Time Attack.
- Appuyez sur ce bouton pour que Sonic regarde en l'air. Appuyez DEUX FOIS sur le bouton du haut et maintenez-le enfoncé pour faire dérouler votre écran.
- Appuyez sur ce bouton pour faire plonger Sonic. Appuyez DEUX FOIS sur le bouton du bas et maintenez-le enfoncé pour faire dérouler votre écran.
- Dans l'épreuve spéciale, appuyez sur le bouton du bas pour freiner Sonic.

② **Bouton de marche**

- Appuyez dessus pour lancer le jeu.
- Appuyez dessus pour faire une pause et reprendre le jeu.
- Appuyez dessus pour annuler l'écran d'animation de déroulement de temps.

Toma de control

① **Botón direccional (botón D)**
- Presiónelo para mover a Sonic por la pantalla.
- Presiónelo por la izquierda o derecha para hacer las selecciones en la pantalla del título.
- Presiónelo para hacer las secciones en las pantallas del menú del título y de ataque de tiempo (Time Attack).
- Presiónelo por arriba para que Sonic mire hacia arriba. Presiónelo DOS VECES y manténgalo presionado para que suba la pantalla.
- Presiónelo por abajo para que Sonic mire hacia abajo. Presiónelo DOS VECES y manténgalo presionado para que baje la pantalla.
- En la etapa especial (Special Stage), presiónelo para aminorar a Sonic.

② **Botón de inicio**
- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para pausar/reaudar el juego.
- Presiónelo para cancelar la pantalla de animación del túnel del tiempo.

Ai comandl!

① **Pulsante direzionale (Pulsante D)**
- Premetelo per muovere Sonic sullo schermo.
- Premetelo a destra o sinistra per fare scelte nello schermo del titolo.
- Premetelo per fare scelte negli schermi del titolo e Time Attack.
- Premetelo in alto per far guardare Sonic in alto. Premetelo in alto DUE VOLTE e quindi tenetelo premuto per far scorrere lo schermo verso l'alto.
- Premetelo in basso per far abbassare Sonic. Premetelo in basso DUE VOLTE e quindi tenetelo premuto per far scorrere lo schermo verso il basso.
- Nella fase speciale, premetelo in basso per far rallentare Sonic.

② **Pulsante di avvio**
- Premetelo per fare iniziare il gioco.
- Premetelo anche per far iniziare o terminare una pausa del gioco.
- Premetelo per cancellare lo schermo di distorsione temporale.

De Besturing!

① **R-toets**
- Druk hierop om Sonic over het scherm te bewegen.
- Druk op links of rechts om keuzes te maken op het Titelscherm.
- Druk hierop om keuzes te maken op de Titel en Tijd Aanval menu schermen.
- Druk op omhoog om Sonic omhoog te laten kijken. Druk TWEE keer op omhoog en houdt dan ingedrukt om het scherm naar boven te laten rollen.
- Druk op omlaag om Sonic omlaag te laten kijken. Druk TWEE keer op omlaag en houdt dan ingedrukt om het scherm naar beneden te laten rollen.
- Druk in het Speciale Gebied op omlaag om Sonic langzamer te laten gaan.

② **Start Toets**

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te pauzeren/door te gaan.
- Druk hierop om het Time Warp animatiescherm over te slaan.

③④⑤ Button A, B or C

- Press to make Sonic jump/ perform a Spin Attack.
- Press to move flippers in Round 2.
- Press to enter selections on menu screens.

To users of the 6-Button Control Pad: Please set your Control Pad for 3-button action. Buttons X, Y and Z are not used.

③④⑤ Tasten A, B oder C

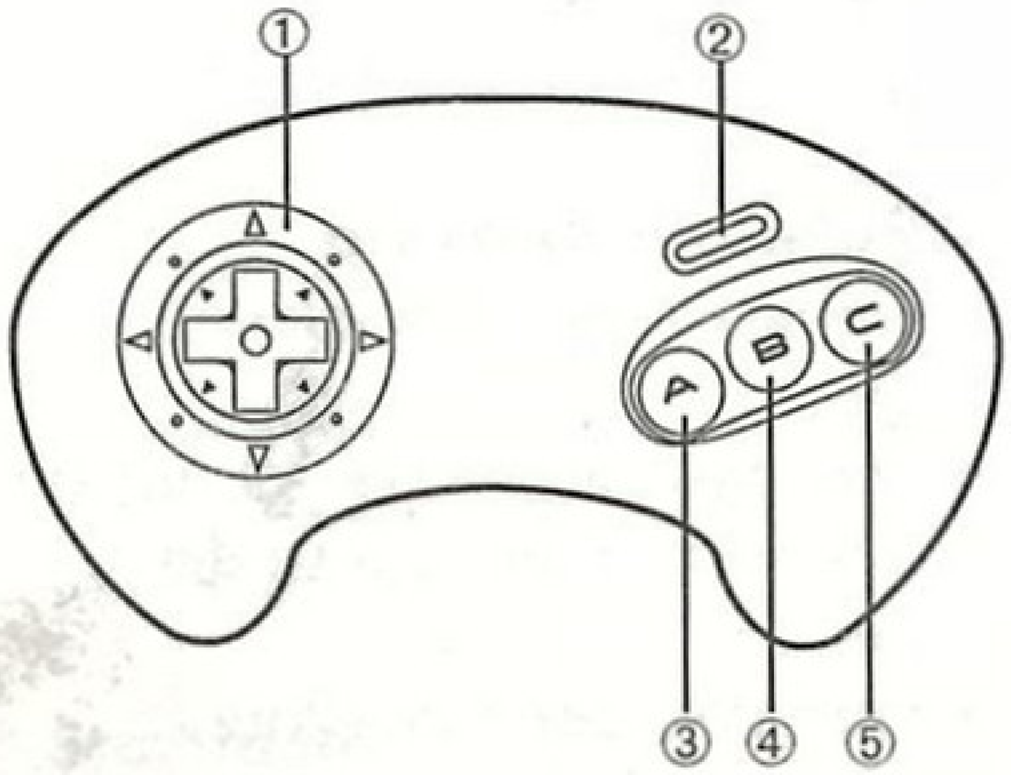
- Diese Taste drücken, um Sonic hochspringen bzw. eine Wirbelattacke ausführen zu lassen.
- Diese Taste drücken, um die Flipper in Runde 2 zu betätigen.
- Diese Taste drücken, um die Optionen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Hinweis für Benutzer des 6-Tasten-Control Pads: Bitte stellen Sie Ihr Control Pad auf eine Bedienung mit 3 Tasten ein. Die Tasten X, Y und Z werden nicht verwendet.

③④⑤ Boutons A, B et C

- Appuyez dessus pour que Sonic saute/attaque en vrille.
- Appuyez dessus pour déplacer les flippers dans la manche 2.
- Appuyez dessus pour entrer les sélections sur les écrans de menus.

Ceux qui utilisent une manette à 6 boutons sont priés de la régler avec 3 boutons. Les boutons X, Y et Z ne seront pas utilisés.



③④⑤ Botón A, B, o C

- Presiónelos para que Sonic salte/efectúe un ataque de espinas (Spin Attack).
- Presiónelos para mover las aletas en la tanda 2.
- Presiónelos para introducir las selecciones en las pantallas de los menús.

Para los usuarios del controlador de 6 botones:
Ajuste el controlador para acción de 3 botones. Los botones X, Y, y Z no se usan.

③④⑤ Pulsante A, B o C

- Premetelo per far saltare Sonic o per fargli eseguire un super attacco con giravolta.
- Premetelo per muovere le palette nel round 2.
- Premetelo per fare scelte negli schermi di menù.

Per chi usa la pulsantiera di controllo a 6 pulsanti:
Impostate la pulsantiera per l'uso a 3 tre pulsanti. I pulsanti X, Y e Z non vengono usati.

③④⑤ Toets A, B of C

- Druk hierop om Sonic te laten springen/een Spin Aanval te maken.
- Druk hierop om de flippers te bewegen in Ronde 2.
- Druk hierop om keuzes in te voeren op de menu schermen.

Voor gebruikers van de 6-toets Controller: Stel uw controller in voor 3-toets actie. Toetsen X, Y en Z worden niet gebruikt.

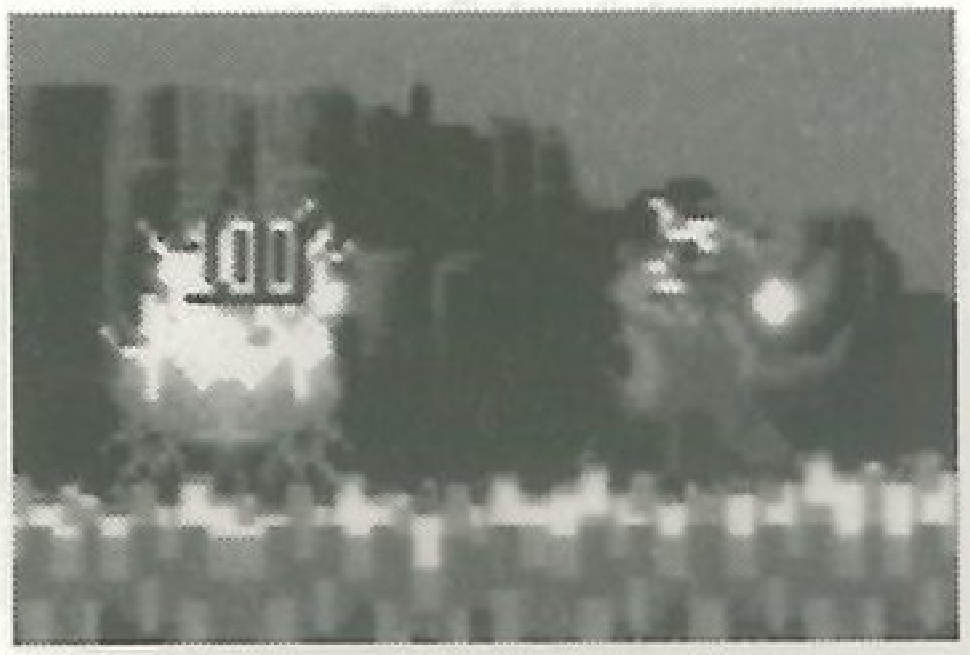
Special Sonic Moves

① **Super Spin Attack!**
When Sonic is running, press and hold the D-Button down. Sonic will roll into a spiky blue ball — great for mowing down enemies or bashing through barriers!

② **Super Dash Attack!**
Make Sonic stand still for a moment, then hold the D-Button down while pressing Button A, B or C. Sonic will start spinning in place. Release the D-Button to blast off in a burst of speed!

③ **Holding Onto Objects**
If Sonic comes close enough to a pole, he'll automatically grab it and hold on. On vertical poles, press the D-Button up or down to make him shift position. On horizontal poles, press the D-Button left or right. Press Button A, B or C to make him let go.

①



Sonic-Spezialmanöver

① **Super-Wirbelattacke!**
Während Sonic läuft, halten Sie die D-Taste nach unten gedrückt. Sonic rollt sich zu einer stacheligen, blauen Kugel zusammen — ideal zum Plattwalzen von Gegnern oder zum Durchbrechen von Hindernissen!

② **Super-Sturmangriff!**
Lassen Sie Sonic einen Moment stillstehen; halten Sie dann die D-Taste nach unten gedrückt, während Sie Taste A, B oder C drücken. Sonic beginnt nun, sich auf der Stelle zu drehen. Wenn Sie die D-Taste loslassen, schießt er wie ein Blitz davon!

③ **Anklammern an Gegenstände**
Wenn Sonic in die Nähe eines Pfostens kommt, klammert er sich automatisch daran fest. Um seine Position an einem Pfahl oder ähnlichen Gegenstand zu verändern, drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten. Bei waagerechten Balken drücken Sie die D-Taste nach rechts oder links. Durch Drücken der Taste A, B oder C läßt er wieder los.

Les mouvements spéciaux de Sonic

① **La super attaque en vrille!**
Appuyez sur le bouton D et maintenez-le enfoncé lorsque Sonic court. Sonic se transformera en une balle bleue hérissée de pointes — le rêve pour faucher les ennemis ou défoncer les barrières!

② **La super attaque éclair**
Laissez Sonic debout à l'arrêt pendant un bref moment puis maintenez le bouton D enfoncé tout en appuyant sur le bouton A, B ou C. Sonic commencera a vriller sur place. Relâchez le bouton D pour le faire décoller rapide comme la foudre!

③ **L'accroche aux objets**
Si Sonic s'approche suffisamment d'un poteau, il l'agrippera automatiquement et s'y accrochera. Pour les poteaux verticaux, utilisez le bouton D du haut ou du bas pour changer sa position. Pour les poteaux horizontaux, appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite. Appuyez sur A, B ou C pour qu'il lâche le poteau.

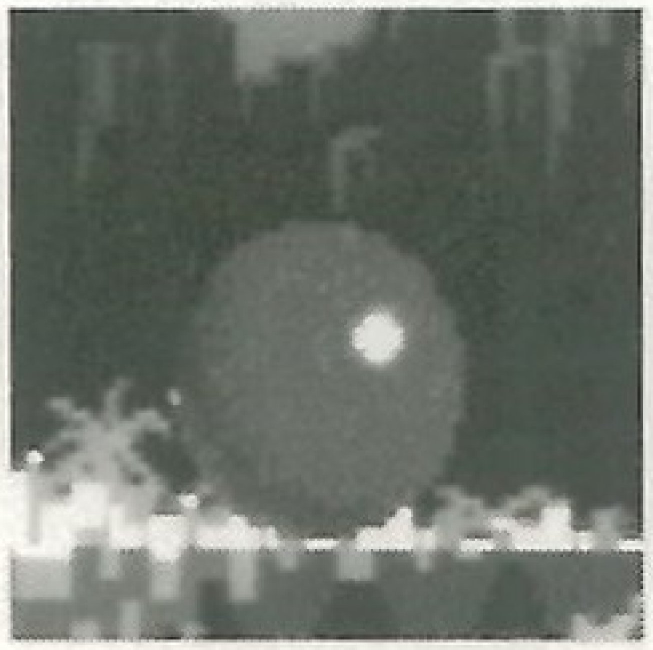
Movimientos especiales de Sonic

① **¡Ataque de superespinas!**
Cuando Sonic esté corriendo, presióne y mantenga presionado el botón D por abajo. Sonic rodará en forma de bola azul espinosa, lo cual es fantástico para cargarse a los enemigos y para atravesas barreras.

② **¡Superataque destrozador!**
Haga que Sonic se quede un momento quieto, y mantenga presionado el botón D por abajo mientras presiona el botón A, B, o C. Sonic empezará a rodar. Suelte el botón D para machacar a toda velocidad.

③ **Para tomar objetos**
Si Sonic se acerca lo suficiente a un poste, se agarrará al poste. En postes verticales, presione el botón D por arriba o abajo para que Sonic cambie de posición. En postes verticales, presione el botón D por la izquierda o derecha. Presione el botón A, B, o C para que se vaya.

②



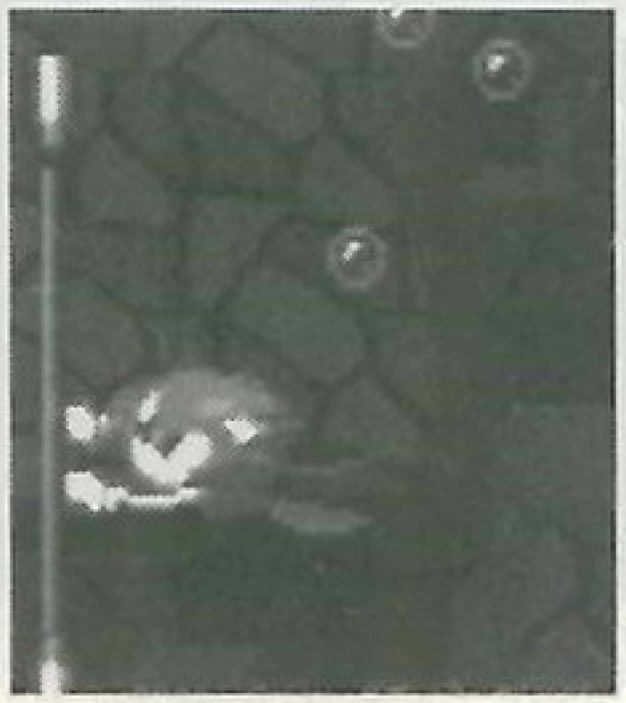
Mosse speciali di Sonic

① **Super attacco con giravolta**
Quando Sonic sta correndo, mantenendo premuto in basso il pulsante D Sonic gira su sé stesso in aria con tutti gli aculei irti, abbattendo nemici e superando barriere.

② **Super attacco di corsa**
Fermate Sonic per qualche secondo, quindi premete il pulsante D in basso premendo contemporaneamente il pulsante A, B o C. Sonic comincia a girare senza avanzare. Lasciate andare il pulsante D e partirà alla velocità della luce!

③ **Fare presa su oggetti**
Se Sonic si avvicina a sufficienza ad un oggetto, lo afferra automaticamente, fermandosi. Nel caso di pali verticali, premete il pulsante D in alto o in basso per fargli cambiare posizione. Nel caso di pali orizzontali, premete il pulsante D a destra o sinistra. Premete il pulsante A, B o C per fargli lasciare la presa.

③



Speciale Sonic Bewegingen

① **Super Spin Aanval!**
Als Sonic aan het rennen is, moet je op omlaag op de R-toets blijven drukken. Sonic wordt dan een rollende, stekelige, blauwe bal. Goed om vijanden weg te maaien en om hindernissen te vernietigen!

② **Super Sprint Aanval!**
Laat Sonic even stil staan, blijf dan op omlaag op de R-toets drukken terwijl je op Toets A, B of C drukt. Sonic gaat dan op de plaats draaien. Laat de R-toets dan los voor een bliksemstart!

③ **Aan Voorwerpen Vasthouden**
Als Sonic in de buurt komt van een paal, zal hij het automatisch vastpakken en vasthouden. Bij verticale palen moet je op omhoog of omlaag drukken op de R-toets om hem in die richting te bewegen. Bij horizontale palen moet je op links of rechts drukken. Druk op Toets A, B of C om de paal los te laten.

Getting Started

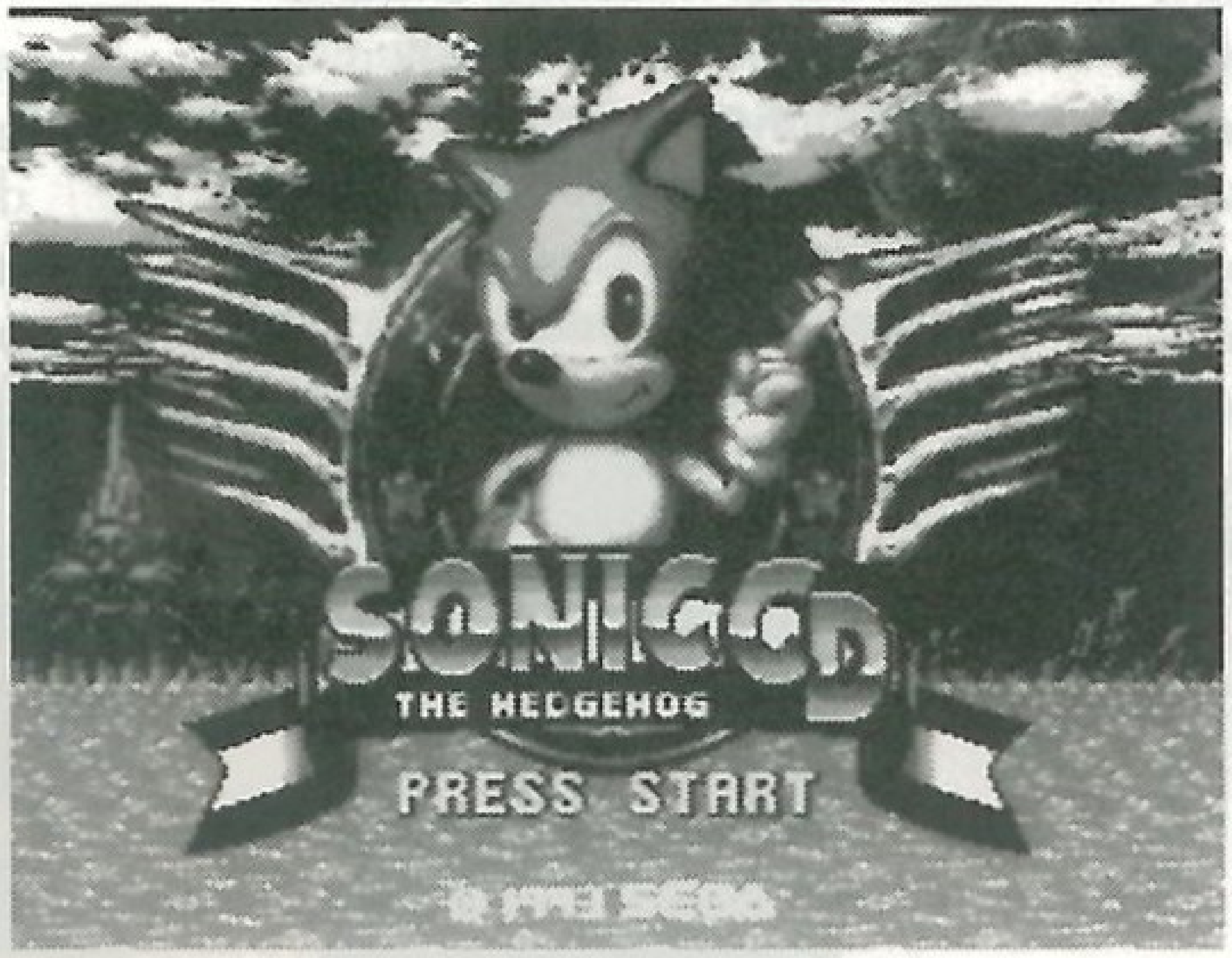
Following the Sega Logo is the *Sonic The Hedgehog CD* Title screen. Wait a few seconds and you'll see a brief demonstration of the game, a demonstration of the Special Stage or a fully animated intro sequence. Take a look at the demos for valuable hints on how to get through the Zones. From the animated sequence or Special Stage demo, press Start to return to the Title screen. Press Start again to bring up the game menu.

Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo erscheint der Titel-Bildschirm von *Sonic The Hedgehog CD*. Nach einigen Sekunden beginnt dann in zyklischer Reihenfolge eine Kurz-Demonstration des Spiels, eine Vorführung des Spezial-Levels und eine vollständige Trickbildsequenz. Schauen Sie sich die Spielvorführungen gut an, denn sie geben Ihnen wertvolle Tips, wie Sie am besten durch die einzelnen Zonen kommen können. Durch Drücken der Starttaste können Sie von der Trickbildsequenz oder der Speziallevel-Demonstration wieder auf den Titel-Bildschirm zurückschalten. Um das Spiel-Menü aufzurufen, drücken Sie die Starttaste noch einmal.

Pour commencer

Après le logo Sega, l'écran titre *Sonic The Hedgehog CD* apparaît. Attendez quelques secondes et vous verrez une brêve démonstration du jeu, une démonstration de l'épreuve spéciale ou une séquence d'introduction entièrement animée. Regardez ces démos qui vous donneront de précieux conseils sur la manière de franchir les zones. A partir de la séquence animée ou de la démo d'épreuve spéciale, appuyez sur le bouton de marche pour revenir à l'écran titre. Appuyez à nouveau sur le bouton de marche pour appeler le menu de jeu.



Para empezar

Después del logotipo de Sega, aparece la pantalla del título del CD *"Sonic The Hedgehog"*. Espere algunos segundos y verá una breve demostración del juego, una demostración de la etapa especial o una secuencia introductoria completamente animada. Mire las demostraciones para aprender a pasar por las zonas. Desde la secuencia animada o la demostración de la etapa especial, presione el botón de inicio para volver a la pantalla del título. Presiónelo de nuevo para que aparezca el menú del juego.

Inizio del gioco

Dopo il marchio SEGA vedrete apparire lo schermo del titolo *Sonic The Hedgehog CD*.
Attendete qualche secondo e poi potrete vedere una breve dimostrazione del gioco, una dimostrazione della fase speciale o una sequenza introduttiva di cartoni animati. Osservate le dimostrazione con attenzione, perché vi possono dare suggerimenti importanti per il gioco e sulle zone (Zones). Dal cartone animato o dalla dimostrazione della fase speciale, potete tornare allo schermo del titolo premendo il pulsante di avvio. Premendolo di nuovo farete apparire sullo schermo il menù del gioco.

Het Spel Starten

Na het Sega logo zie je het *Sonic The Hedgehog CD* Titelscherm. Wacht even om een kleine demonstratie van het spel, een demonstratie van het Speciale Gebied of een volledige animatie introductie te zien. Kijk goed naar de demo's om kostbare tips te ontdekken in de verschillende Zones. Druk op de Start Toets om van de animatiebeelden of de demonstratie van het Speciale Gebied terug te gaan naar het Titelscherm. Druk nog een keer op Start om naar het spel menu te gaan.

Press the D-Button left or right to cycle through the game modes, and press Start to choose from one of the following:

New Game starts you off at the very beginning and cancels any game you had saved previously.

Continue allows you to go on with a previous game from the beginning of the Round you left off.

Time Attack allows you to pick a Zone from the game and try for the shortest travel time from start to finish! For details, see pages 60-64.

Note: *Sonic The Hedgehog CD* uses the backup RAM cache in your Mega CD to store game information, so you can continue a previous game after the Mega CD system has been turned off. If there is no backup RAM available and you don't have a Sega Backup RAM cartridge inserted in your system, a message to that effect will appear on screen before the Title screen.

Zur Wahl einer der im folgenden angegebenen Spiel-Betriebsarten drücken Sie die D-Taste nach links oder rechts und dann die Starttaste.

Durch **New Game** (Neues Spiel) wird ein vorher gespeichertes Spiel gelöscht; danach kann mit einem neuen Spiel begonnen werden.

Continue (Weiterspielen) ermöglicht die Fortsetzung eines vorherigen Spiels, beginnend mit der letzten gespielten Runde.

Mit **Time Attack** (Zeitattacke) können Sie eine Zone des Spiels auswählen und versuchen, die kürzeste Reisezeit vom Start bis zum Ziel zu erreichen. Für weitere Einzelheiten siehe Seiten 60-64.

Hinweis: Bei *Sonic The Hedgehog CD* wird die auf Ihrer Mega CD vorhandene RAM-Cache zum Speichern von Spieldaten verwendet; dies ermöglicht es, Ihr Mega CD-System auszuschalten und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufzunehmen. Wenn kein RAM-Speicher vorhanden ist und Sie keine zusätzliche RAM-Karte von Sega in Ihr System eingeschoben haben, erscheint eine diesbezügliche Mitteilung kurz vor dem Titel-Bildschirm.

Appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite pour passer dans les modes de jeu et appuyez sur le bouton de marche pour choisir l'une des options suivantes:

"**New Game**" (nouvelle partie) vous fait commencer depuis le début et annule tous vos bénéfices précédents.

"**Continue**" (continuez) vous permet de continuer le jeu précédent en vous laissant commencer à la manche où vous avez quitté.

"**Time Attack**" (l'attaque du temps) vous permet de choisir une zone pour jouer et d'essayer de faire le voyage le plus rapide du début à la fin. Les détails sont en pages 60-64.

Note: *Sonic The Hedgehog CD* utilise un cache de RAM de sauvegarde dans votre Mega CD pour mémoriser les informations, donc vous pouvez continuer la partie précédente après avoir éteint votre système Mega CD. Si vous n'avez pas de RAM de sauvegarde et que votre cartouche RAM de sauvegarde Sega n'est pas insérée dans votre système Megadrive, un message d'avertissement sera affiché avant l'écran titre.

Presione el botón D por la izquierda o derecha para pasar por los modos del juego, y presione el botón de inicio para seleccionar una de las opciones siguientes:

New Game (juego nuevo) le permite empezar desde el principio y cancela todas las jugadas realizadas con anterioridad.

Continue (continuación) le permite seguir una jugada anterior desde el principio de la tanda en que la abandonó.

Time Attack (ataque de tiempo) le permite seleccionar una zona del juego y tratar de realizar el atajo más corto desde principio al final. Para más detalles, consulte la página 61-65.

Nota: El CD de *"Sonic The Hedgehog"* emplea un dispositivo de memoria RAM en su CD Mega para almacenar información del juego, por lo que usted podrá continuar una jugada anteriormente realizada después de haber desconectado la alimentación del sistema Mega CD. Si no hay RAM auxiliar disponible y no tiene un cartucho RAM auxiliar Sega insertado en el sistema, aparece un mensaje indicándoselo antes de la pantalla del título.

Premete il pulsante D a sinistra o a destra per passare da un modo di gioco all'altro e quindi il pulsante di inizio per scegliere una delle seguenti possibilità:

New Game (nuovo gioco) fa iniziare il gioco dall'inizio e cancella ogni altra partita salvata in precedenza.

Continue (continuate) vi permette di continuare una partita iniziata precedentemente dal round in cui era stata interrotta.

Time Attack (attacco temporale) vi permette di scegliere una zona del gioco e cercare di ottenere il tempo più basso dalla partenza all'arrivo. Per maggiori dettagli, consultate pag. 61-65.

Nota: *Sonic The Hedgehog CD* memorizza informazioni nella cache RAM di salvataggio di sicurezza del vostro lettore Mega CD e potete quindi continuare una partita da dove l'avevate interrotta anche se nel frattempo il lettore Mega CD è stato spento. Se la cache RAM non è disponibile e nel vostro system non è inserita una cartuccia RAM di salvataggio, per avvertirvene vi apparirà sul video un messaggio che potrete vedere prima dello schermo del titolo.

Druk op links of rechts op de R-toets om de verschillende spelmodes te zien en druk op Start om één van de volgende te kiezen:

New Game start het spel aan het allereerste begin en wist het spel dat je eerder bewaard had.

Continue laat je doorgaan met een eerder gespeeld spel aan het begin van de ronde waar je gestopt was.

Time Attack laat je een Zone van het spel kiezen en die moet je in een zo kort mogelijke tijd proberen af te maken. Kijk op pagina 61-65 voor meer details.

Let op: *Sonic The Hedgehog CD* gebruikt het backup RAM cachegeheugen van je Mega CD om spelinformatie op te slaan. Daardoor kun je doorgaan met een spel, ook als je de Mega CD uit hebt gezet. Als er geen RAM geheugen beschikbaar is en je hebt geen Sega Backup RAM cassette in je Mega Drive zitten, zie je dat op het scherm voordat je het Titelscherm ziet.

Race for the Rings!

Increase your **Score** by destroying enemy robots and blocks, and collecting bonuses at the end of each Zone.

The **Timer** shows how long you have spent in the Zone. There is a limit of 10 minutes — if you go over that limit, you lose a Life.

There are two things that make you invulnerable to attacks by Robotnik's robot forces: Sonic's Spin Attack, and **Rings**. As long as you have Rings, you can't be destroyed by an attack or by touching an enemy (however, you will lose all your Rings). If you have no Rings, the Ring indicator will flash... and if you get hit then, you lose a Life! In addition to protecting you, Rings are useful for collecting extra points and special bonuses at the end of each Zone, so grab as many as you can!

Das Rennen um die Ringe!

Erhöhen Sie Ihre **Punktzahl**, indem Sie gegnerische Roboter und Blöcke zerstören, sowie durch das Einsammeln von Bonuspunkten am Ende jeder Zone.

Der **Time** (Zeitzähler) zeigt an, wie lange Sie sich schon in dieser Zone befinden. Ihre Zeit ist auf 10 Minuten begrenzt — bei Überschreitung dieser Zeit verlieren Sie eines Ihrer Leben.
Es stehen Ihnen zwei Abwehrwaffen zur Verfügung, die Sie gegen die Angriffe von Dr. Robotniks Roboterkrieger unverwundbar machen: Sonics Wirbelattacke und die **Ringe**. Solange Sie Ringe besitzen, können Sie durch einen Angriff oder eine Feindberührung nicht besiegt werden (Sie verlieren dabei allerdings alle Ihre Ringe). Wenn Sie keine Ringe mehr zur Verfügung haben, blinkt die Ring-Anzeige... und wenn Sie nun getroffen werden, verlieren Sie ein Leben! Die Ringe dienen nicht nur zu Ihrem Schutz, sondern sind auch beim Einsammeln von Extra-Punkten und Sonderboni am Ende jeder Zone sehr nützlich — je mehr Sie davon haben, desto besser!

La course aux anneaux!

Améliorez votre **score** en détruisant les blocs et robots ennemis et en obtenant des bonus à la fin de chaque zone.

Le **Timer** (chrono) indique le temps que vous avez passé dans la zone. Votre limite est de 10 mn. Au-delà, vous perdez une vie.

Il y a deux choses qui vous rendent invulnérable aux attaques des forces robotisées de Robotnik: l'attaque vrillée de Sonic et les **anneaux**. Tant que vous avez des anneaux, vous ne pouvez être détruit par une attaque ou en touchant un ennemi (vous perdrez cependant tous vos anneaux). Si vous n'avez plus d'anneaux, l'indicateur d'anneaux clignotera... et si vous êtes touché ensuite, vous perdrez une vie! En plus d'assurer votre protection, les anneaux vous permettent aussi d'obtenir des points supplémentaires et des bonus spéciaux, aussi, attrapez-en autant que vous pouvez!

¡Corra en búsqueda de los anillos!

Aumente sus **puntos** destruyendo a robots y bloques enemigos, y recolectando puntos extra al final de cada zona.

El cronómetro indica el **tiempo** que ha gastado en la zona. Hay un límite de 10 minutos, que si lo sobrepasa, perderá un avida.

Hay dos cosas que le harán invulnerable a los ataques de las fuerzas robóticas de Robotnik: El ataque de espinas de Sonic y los anillos. Mientras tenga **anillos**, usted no podrá ser destruido por un ataque ni por el contacto del enemigo (aunque perderá todos los anillos). Si no tiene ningún anillo, parpadeará el indicador de anillos ... y si recibe entonces una herida, perderá una vida. Además de protegerle, los anillos son útiles para recolectar puntos adicionales y puntos extra al final de cada zona, por lo que le aconsejamos que tome tantos anillos como pueda.

Conquistate gli anelli!

Aumenterete il **punteggio (SCORE)** distruggendo robot e blocchi nemici e raccoglierete punti premio alla fine di ciascuna zona.

Il **timer (TIMER)** vi da il tempo che avete trascorso nella zona in cui vi trovate. Il tempo massimo è dieci minuti. Rimanendo più a lungo perderete una vita.

Solo due cose vi possono rendere invulnerabili agli attacchi delle armate robot del Dr. Robotnik: il super attacco con giravolta di Sonic e gli **anelli (RINGS)**. Se avete anelli, non potrete venire distrutti né da attacchi né da contatti col nemico (ma perderete tutti gli anelli che possedete). Se non possedete anelli, l'indicatore degli anelli lampeggia. Se venite colpito mentre lampeggia, perdete una vita. Oltre a proteggervi, gli anelli sono necessari per ottenere punti extra e premi alla fine di ciascuna delle e dovete quindi raccorgliene il più possibile.

Race Voor de Ringen!

Verhoog je **Score** door vijandelijke robots en blokken te vernietigen en met de bonussen aan het einde van elke Zone.

Op de **Timer** zie je hoelang je al in die Zone bent. Je hebt een limiet van 10 minuten. Als je langer bezig bent, verlies je een leven.

Er zijn twee dingen die je onkwetsbaar maken voor de aanvallen van de robots van Dr. Robotnik: Sonic's Spin Aanval en **Ringen**. Als je ringen hebt, kun je niet vernietigd worden door een aanval of als je een vijand aanraakt (je verliest dan wel al je ringen). Als je geen ringen hebt, gaat de Ring meter knipperen.... als je dan geraakt wordt, verlies je een leven! Behalve dat de ringen je verdedigen, zijn ze ook handig om extra punten en speciale bonussen aan het einde van elke Zone te krijgen. Pak er dus zoveel als je kunt!

You start each game with three **Lives**. Collect extra Lives by picking up 1-UP items, scoring 50,000 points or collecting 100 Rings.

The icon to the left of the Lives indicator shows the **Time Frame** you're currently in. You'll see a Sonic icon for the present, a "P" icon for the past, and an "F" for the future. For more information, see "The Time Warp" on page 34.

① SCORE
② TIMER
③ RINGS
④ TIME FRAME
⑤ LIVES

Bei Spielbeginn haben Sie drei **Leben**. Zusätzliche Leben können Sie wie folgt erhalten: durch Aufheben von 1-UP-Gegenständen, bei einer Punktzahl von mehr als 50 000, oder wenn Sie über 100 Ringe gesammelt haben.

Das Symbol links von der Lebensanzahl-Anzeige informiert über den **Zeitabschnitt**, in dem Sie sich gegenwärtig befinden. Hierbei steht das Sonic-Zeichen für die Gegenwart, ein "P" für die Vergangenheit, und ein "F" für die Zukunft. Für weitere Informationen siehe den Abschnitt "Der Zeitsprung" auf Seite 34.

① Punktzahl
② Zeitzähler
③ Anzahl der Ringe
④ Zeitabschnitt
⑤ Anzahl der "Leben"

Vous commencez chaque partie avec 3 **vies**. Obtenez des vies supplémentaires avec les items 1-UP, ou en totalisant 50 000 points ou encore avec 100 anneaux.

L'icone à gauche de l'indicateur de vie montre la **période de temps** dans laquelle vous vous trouvez. Vous verrez une icone "Sonic" pour le présent, un "P" pour le passé et un "F" pour le futur. Pour toute information supplémentaire, reportez-vous à "Dérouleur de temps" page 34.

① Score
② Timer
③ Anneaux
④ Période de temps
⑤ Vies

Usted empezará cada juego con tres **vidas**. Recolecte vidas adicionales tomando artículos "1-UP", alcanzando 50.000 puntos o recolectando 100 anillos.

El símbolo de la izquierda del indicador de las vidas muestra el marco de **tiempo** en el que usted está en la actualidad. Verá un símbolo de Sonic para el presente, una "P" para el pasado, y una "F" para el futuro. Para más información, consulte el "Túnerl del tiempo" en la página 35.

① Puntuación
② Cronómetro
③ Anillos
④ Marco del tiempo
⑤ Vidas

All'inizio del gioco avete tre **vite (LIVES)**. Otterrete vite extra raccogliendo le vite 1-UP sullo schermo, ottenendo 50.000 punti o raccogliendo 100 anelli.

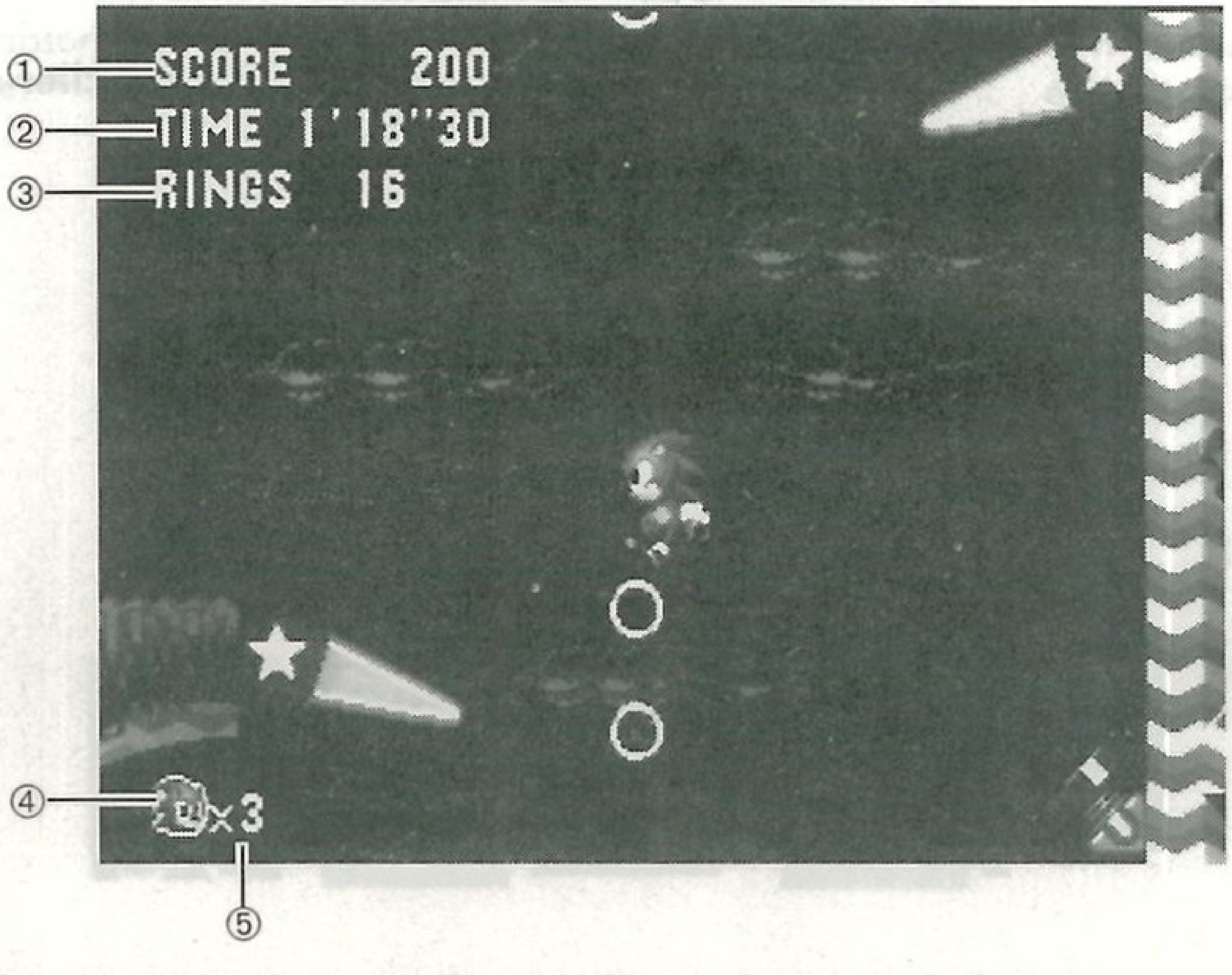
L'icona alla sinistra dell'indicatore delle vite indica il **tempo (TIME FRAME)** in cui vi trovate. Il presente viene indicato da Sonic, una P indica il passato ed una F il futuro. Per maggiori dettagli, consultate la sezione "Le distorsioni temporali" a pag. 35.

① Punteggio
② Timer
③ Anelli
④ Tempo
⑤ Vite

Je begint elk spel met drie **Levens**. Verzamel extra levens door de 1-UP voorwerpen te pakken, 50.000 punten te halen of 100 ringen te verzamelen.

Het symbool dat links naast je Levens meter staat, is het **Tijdperk** waar je op dat moment in bent. Je ziet een Sonic voorwerp voor het heden, een "P" voor het verleden en een "F" voor de toekomst. Kijk bij "De Time Warp" op pagina 35 voor meer informatie.

① Score
② Timer
③ Ringen
④ Tijdperk
⑤ Levens



Super Items

You'll find monitors stashed in every Round. Break them open with a Spin Attack to get the Super Items inside.

① **Power Sneakers** gives you a super burst of speed!

② A **Super Ring** gives you ten Rings at once!

③ A **1-UP** gives you an extra Life!

④ An **Invincible** protects you from enemies and some hostile terrain... but only for a short time.

⑤ A **Shield** absorbs one hit of damage.

Supergegenstände

In jeder Runde werden Sie auf herumliegende Monitore stoßen. Knacken Sie diese mit Hilfe einer Wirbelattacke, um an die im Innern verborgenen Super-Gegenstände zu gelangen.

① Mit den **Power Sneakers** (Power-Laufschuhe) können Sie einen raketengleichen Zwischenspurt einlegen.

② Der **Super Ring** (Super-Ring) gibt Ihnen zehn zusätzliche Ringe mit einem Schlag!

③ **1-UP** gibt Ihnen ein zusätzliches Leben!

④ Ein **Invincible** (Abschirmung) schützt Sie vor Feinden und gefährlichem Terrain... aber nur für kurze Zeit.

⑤ Mit dem **Shield** (Schild) können Sie einen einzelnen Treffer verkraften.

Les super items

Vous trouverez des moniteurs cachés dans chaque manche. Ouvrez les avec une attaque vrillée pour obtenir les super items à l'intérieur.

① Les **super baskets** vous donnent une super vitesse.

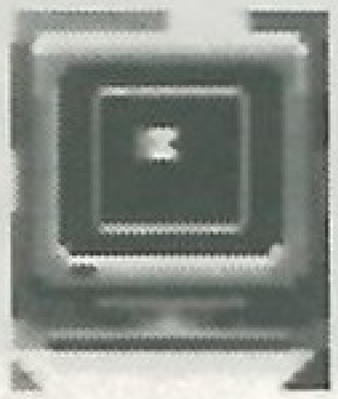
② Le **super anneau** vous donne 10 anneaux à la fois!

③ **1-UP** vous donne une vie supplémentaire!

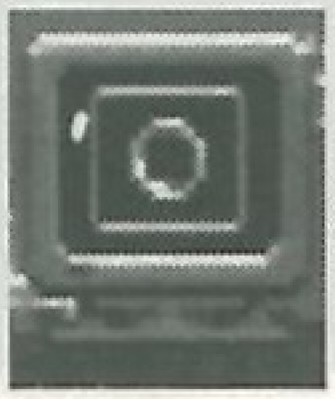
④ L'**invincible** vous protège de vos ennemis et dans certains terrains hostiles... mais seulement brièvement.

⑤ Le **bouclier** absorbe un coup.

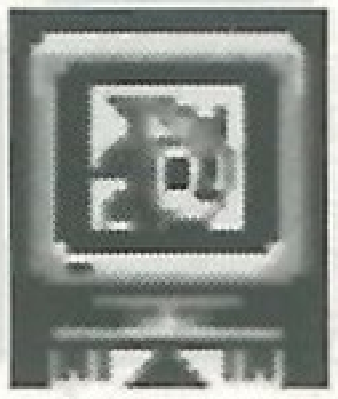
①



②



③



Superartículos

Encontrará monitores en cada tanda. Rómpalos con un ataque de espinas para obtener los superartículos que tienen dentro.

① Zapatillas de potencia, que le dan la velocidad de un rayo.

② El **Superanillo** le dará diez anillos de golpe.

③ **1-UP** le proporcionará una vida más.

④ El **Invencible** le protegerá contra los enemigos y ciertos terrenos hóstiles ... pero sólo algunos segundos.

⑤ Un **Protector** le absorberá los daños de un golpe.

Super oggetti

Troverete monitor spia in tutti i round. Distruggeteli con un attacco con giravolta e prendete il super oggetto al loro interno.

① Le **super scarpe** vi daranno più velocità.

② Un **super anello** vi dà dieci anelli alla volta.

③ Un **1-UP** vi dà una vita extra.

④ Un **invincibile** vi protegge da nemici e da ambienti ostili... ma solo per qualche tempo.

⑤ Ciascuno **scudo** assorbe solo un urto.

Super Voorwerpen

In elke ronde staan een heleboel monitors. Breek ze open met een Spin Aanval om de Super Voorwerpen eruit te halen.

① **Power Gympen** geven je een extra grote snelheid!

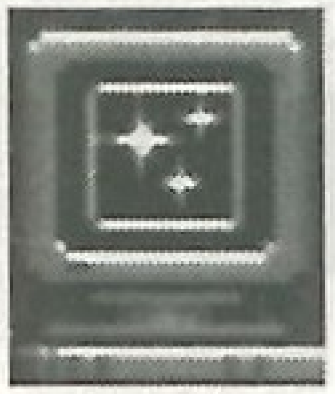
② **Een Super Ring** geeft je tien ringen in één keer!

③ **Een 1-UP** geeft je een extra leven!

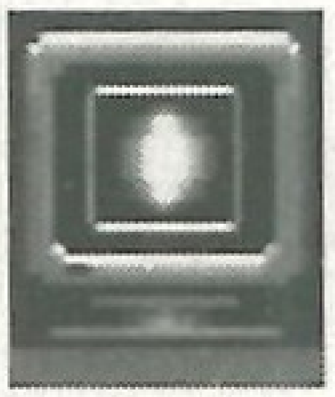
④ **Een Onkwetsbaar** beschermt je tegen vijanden en sommige gevaarlijke gebieden... maar alleen voor een korte tijd.

⑤ **Een Schild** beschermt je tegen één aanval.

④



⑤



⑥ A **Lamppost** records your present score and time the moment you touch it. If you lose a Life while in that Zone, you will start your next Life (retaining score and time, but losing all your Rings) at the last Lamppost you touched.

⑥ Bei Berührung eines **Lamppost** (Laternenpfahl) wird Ihre Punktzahl und Zeit angezeigt. Sollten Sie ein Leben verlieren, während Sie sich in dieser Zone befinden, beginnen Sie mit Ihrem nächsten Leben am letzten berührten Laternenpfahl (Punktzahl und Zeit behalten Sie zwar, aber Sie verlieren alle Ihre Ringe).

⑥ Le **mat** vous indique votre score actuel et votre temps lorsque vous le touchez. Si vous perdez une vie lorsque vous êtes dans cette zone, vous commencerez votre vie suivante (reprenant votre score et votre temps mais vous aurez perdu tous vos anneaux) à partir du dernier poteau que vous aurez touché.

⑥

⑥ Un **farol** le registrará la puntuación y el tiempo actual en el momento en que lo toca. Si pierde una vida en esta zona, iniciará la vida siguiente (conservando la puntuación y el tiempo, pero perdiendo todos los anillos) en el poste que tocó.

⑥ Un **lampione** ricorda il vostro punteggio attuale ed il momento in cui lo toccate. Se perdete una vita nella zona in cui vi trovate, riprenderete il gioco con la vita successiva (senza più anelli, ma con il punteggio ed il tempo precedenti) dall'ultimo lampione che avete toccato.

⑥ **Een Lantaarnpaal** legt je huidige score en tijd vast op het moment dat je hem aanraakt. Als je in die Zone een leven verliest, ga je met je volgende leven door (je houdt de score en tijd, maar verliest al je ringen) vanaf de laatste lantaarnpaal die je hebt aangeraakt.

The Time Warp

Also scattered around each Zone are Time Warp items: signs marked, "Past" and "Future." When you hit one of these signs and make them spin, a Past or Future icon appears at the bottom of the screen. Now's the time to really pick up the pace — when you're moving fast enough, you'll see bright stars trailing in Sonic's wake. If you can sustain your speed for a few seconds, the Time Warp will blaze into effect! Be careful — sudden changes of speed, slowing down or coming within range of the goal will cancel any Time Warp attempt. You can try for a Time Warp as long as the icon remains at the bottom of the screen.

Der Zeitsprung

In jeder Zone sind mehrere Zeitverschiebungs-Gegenstände verstreut: dies sind Schilder, die durch "Past" (Vergangenheit) und "Future" (Zukunft) markiert sind. Wenn Sie gegen eines dieser Schilder stoßen und es in Drehung versetzen, erscheint ein Vergangenheits- bzw. Zukunfts-Symbol im unteren Bildschirmbereich. Dies ist Ihr Signal, die Geschwindigkeit zu steigern — wenn Sie sich schnell genug bewegen, zieht Sonic einen Kometenschweif hinter sich her. Versuchen Sie, diese Geschwindigkeit einige Sekunden beizubehalten, denn dann entfaltet der Zeitverschiebungseffekt seine volle Wirkung! Aber seien Sie vorsichtig — plötzliches Beschleunigen, abruptes Abbremsen oder eine zu starke Annährung an die Goal-Markierung machen jeden Zeitverschiebungsversuch ungültig. Solange das Symbol im unteren Bildschirmbereich angezeigt wird, können Sie einen Zeitverschiebungsversuch unternehmen.

Le dérouleur de temps

Les items de dérouleur de temps, signes marqués "Past" (passé) et "Future" (futur) sont également disséminés dans chaque zone. Lorsque vous touchez l'un de ses signes et que vous le faites tourner, l'icone du passé ou du futur apparaît au bas de l'écran. C'est le moment de prendre la cadence. Si vous vous déplacez suffisamment rapidement, vous verrez des étoiles brillantes dans le sillage de Sonic. Si vous pouvez maintenir votre vitesse pendant quelques secondes, le dérouleur de temps entrera en effet! Attention, les changements brusques de vitesse, les ralentissements ou le fait de vous approcher du but désactiveront votre dérouleur de temps. Vous pouvez essayer d'utiliser le dérouleur de temps aussi longtemps que l'icone reste affichée sur l'écran.

El túnel del tiempo

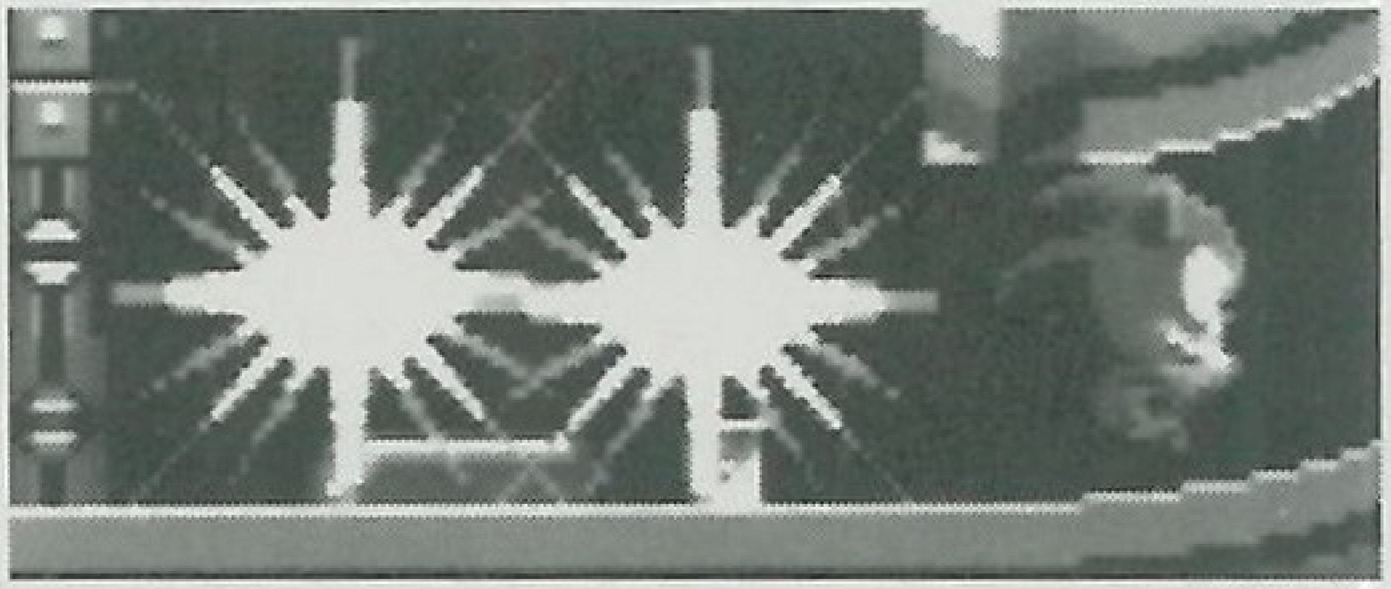
En cada zona hay esparcidos artículos que le llevan de un lugar a otro del tiempo: los signos con las marcas "Past" (pasado) y "Future" (futuro). Cuando atice a uno de estos signos y los haga girar, aparecerá un símbolo del pasado o del futuro en la parte inferior de la pantalla. Ahora tendrá la oportunidad de marcarse el ritmo, cuando se mueva lo suficientemente rápido, verá las estrellas brillar haciendo cola al movimiento de Sonic. Si puede aguantar la velocidad durante algunos segundos, aparecerá el túnel del tiempo. Pero, tenga cuidado porque los cambios súbitos de la velocidad, la aminoración o el acercamiento a la meta cancelará todos los intentos de pasar por el túnel del tiempo. Podrá intentar pasar por el túnel del tiempo mientras el símbolo permanezca en la parte inferior de la pantalla.

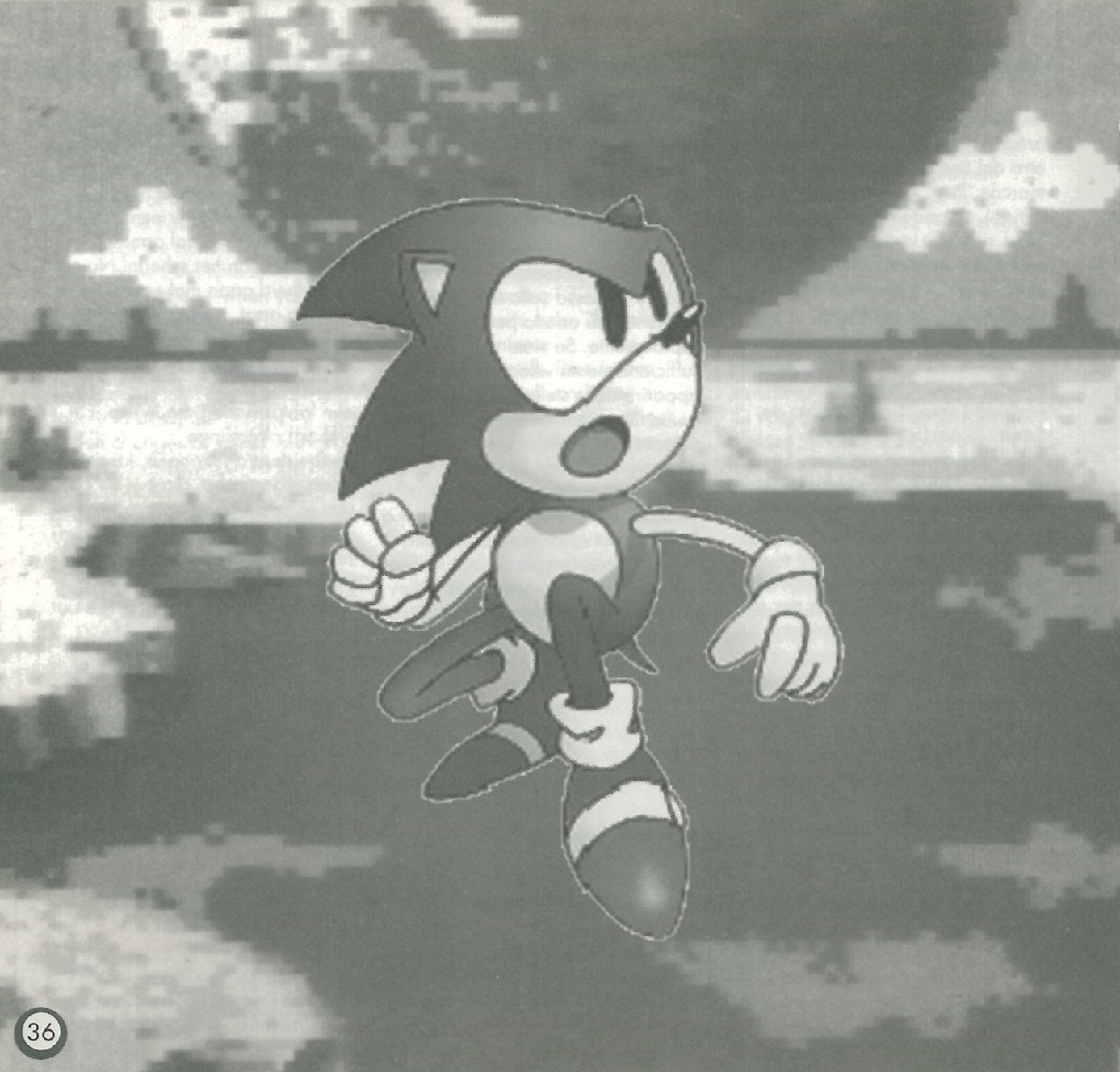
Le distorsioni temporali

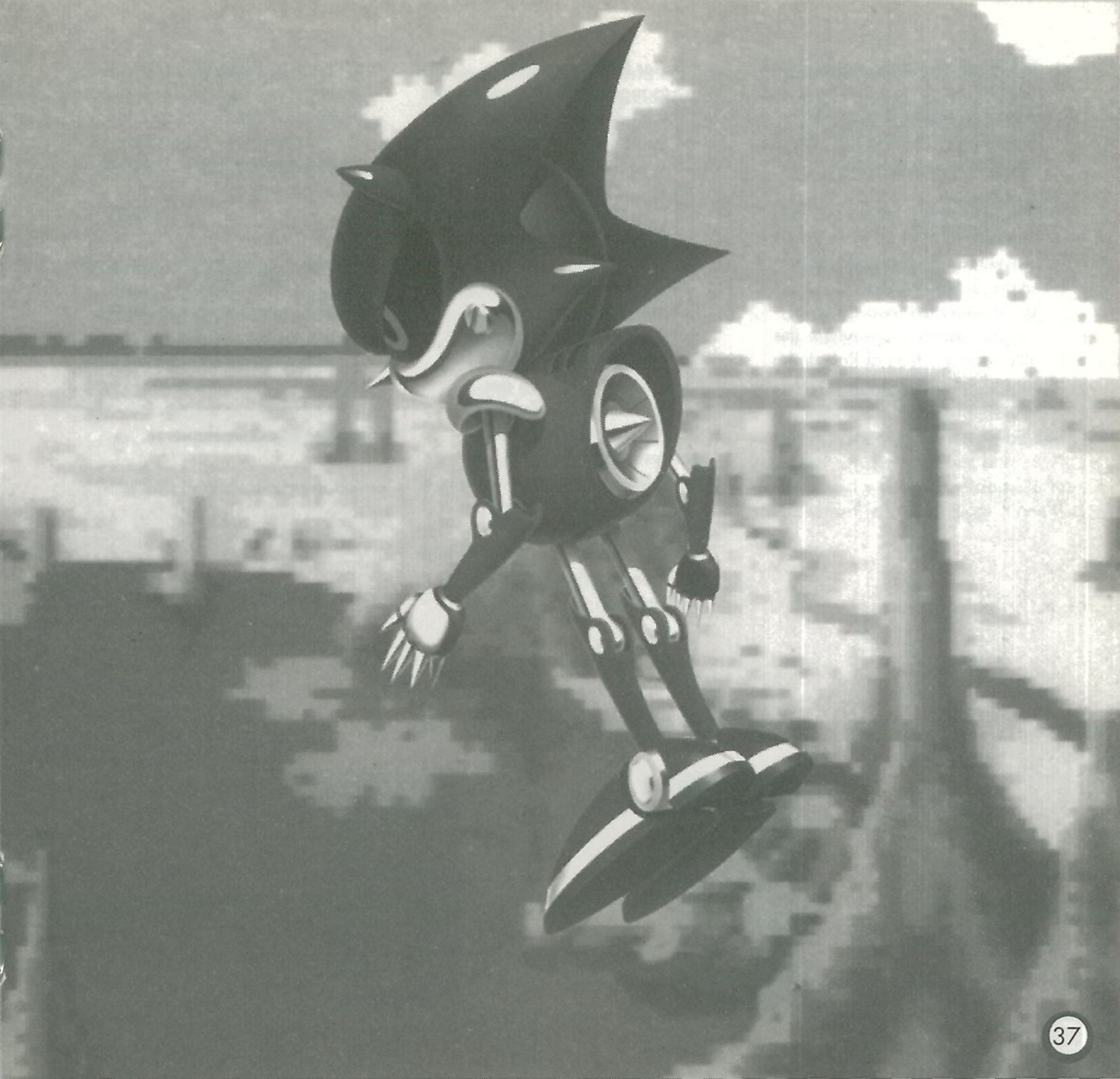
Qua e là nelle varie zone troverete anche distorsioni temporali contrassegnate con le indicazioni "Past" (passato) o Future (futuro). Se ne urtate una e la fate girare, un'icona del passato o del futuro appare in basso sullo schermo. E' il momento più adatto per muoversi rapidamente. Se siete sufficientemente veloci, vedrete apparire delle stelle sulla scia di Sonic. Se riuscite a conservare la velocità per qualche secondo, la distorsione temporale entra in atto. Ma fate attenzione, i cambi di velocità improvvisi, i rallentamenti o l'avvicinarsi all'arrivo renderanno la distorsione temporale impossibile. Potete tentare la distorsione temporale sintanto che l'icona rimane visualizzata in fondo allo schermo.

De Time Warp

In elke Zone zijn ook bepaalde Time Warp voorwerpen te vinden: palen met "Past" en "Future". Als je zo'n paal aanraakt en hij gaat draaien, verschijnt er een Verleden of Toekomst symbool aan de onderkant van het scherm. Nu moet je snelheid gaan maken. Als je snel genoeg gaat, zie je schitterende sterren achter Sonic verschijnen. Als je die snelheid een paar seconden aan kunt houden, krijg je een fantastische Time Warp. Pas wel op: plotselinge snelheidsveranderingen, langzamer gaan rennen of te dicht in de buurt van je doel komen zorgen ervoor dat de Time Warp niet door gaat. Je kunt de Time Warp blijven proberen zolang het symbool aan de onderkant van het scherm staat.







① The **Past** item takes you back in time; to the same Zone as it was long, long ago. You can also use this item to take you from a future time to the present.

② The **Future** item takes you one step ahead in time; from past to present, or from present to future. Since no one can set the future, there are two different possibilities: a future where the Little Planet is free of Robotnik's control, or a future where Dr. Robotnik has been allowed to run amok!

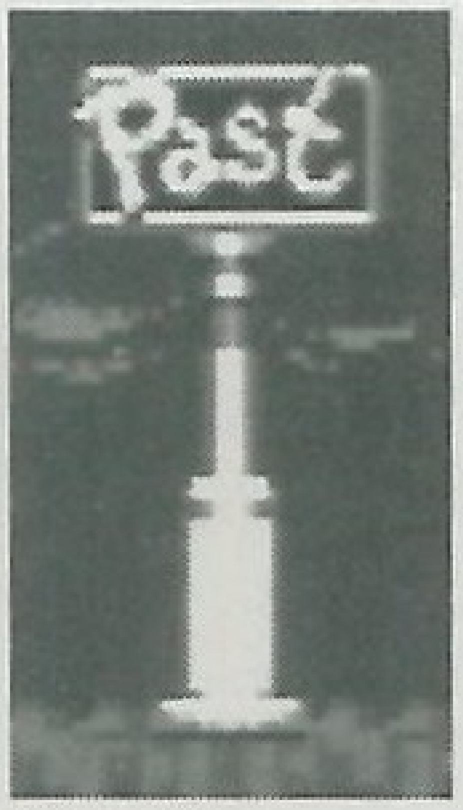
① Mit der **Past**-Anzeige (Vergangenheit) können Sie das Rad der Zeit zurückdrehen: Sie sehen dann, wie die gleiche Zone vor langer, langer Zeit aussah. Diese Funktion kann Sie auch von der Zukunft zurück in die Gegenwart transportieren.

② Die **Future**-Anzeige (Zukunft) befördert Sie jeweils einen Schritt in die kommende Zeit: von der Vergangenheit in die Gegenwart oder von der Gegenwart in die Zukunft. Da aber niemand die Zukunft vorausbestimmen kann, gibt es zwei Möglichkeiten: eine Zukunft ohne Dr. Robotniks Tyrannei über den Kleinen Planeten, oder eine Zukunft, in der Dr. Robotnik nach Belieben schalten und walten kann.

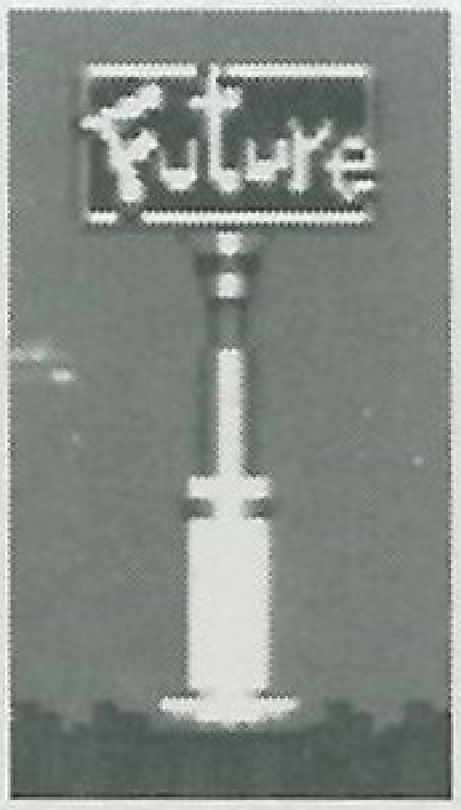
① L'item **Past** (passé) vous fait remonter le temps; dans la même zone qu'il y a très très longtemps. Vous pouvez aussi utiliser cet item pour passer du futur au présent.

② L'item **future** (futur) vous emmène dans l'avenir; du passé au présent ou du présent au futur. Comme personne ne peut régler le futur, vous avez deux possibilités: un futur où la Petite Planète n'est plus sous le contrôle de Robotnik ou un futur où le Dr. Robotnik est fou furieux!

①



②



① El artículo de **Past** (pasado) le llevará al pasado; a la misma zona pero como era hace muchísimo tiempo. Podrá también utilizar este artículo para ir desde el futuro al presente.

② El artículo de **Future** (futuro) le llevará a tiempos venideros; desde el pasado al presente, o desde el presente al futuro. Puesto que nadie puede establecer el futuro, hay dos posibilidades distintas: un futuro en el que el Planeta Pequeño está libre del control de Robotnik, o un futuro en el que el Dr. Robotnik es el amo y señor.

① L'oggetto **Past** vi riporta nel passato della zona in cui vi trovate. Potete usarlo per tornare indietro dal futuro al presente.

② L'oggetto **Future** vi porta dal passato al presente o dal presente al futuro. Dato che nessuno può decidere il futuro, ci sono due possibili futuri, uno nel quale il Piccolo Pianeta è libero dalla tirannia del Dr. Robotnik ed un altro nel quale il Dr. Robotnik ha vinto!

① Het **Past** teken neemt je mee terug in de tijd: naar dezelfde Zone zoals die heel, heel lang geleden bestond. Je kunt dit voorwerp ook gebruiken om van de toekomst naar het heden te gaan.

② Het **Future** teken neemt je een stap mee in de toekomst: van het verleden naar het heden of van het heden naar de toekomst. Omdat niemand de toekomst kan bepalen, heb je twee mogelijkheden: een toekomst waarin de Kleine Planeet bevrijd is van Dr. Robotnik, of een toekomst waarin Dr. Robotnik het helemaal voor het zeggen heeft!

Zoom through the Zones!

Each Round consists of three Zones, and in the end of the third Zone you'll face Dr. Robotnik and one of his weird contraptions.

Palmtree Panic

Loop the loops, twist through corkscrew turns, find footing on hidden platforms, and spin the wheels to blast up vertical ramps. This stage promises plenty of action for a fleet-footed hedgehog on the go. Hope you remembered to bring your mosquito repellant, 'cause some of these enemies take a big bite!

Zügig durch die Zonen!

Jede Runde besteht aus drei Zonen; am Ende der dritten Zone treffen Sie auf Dr. Robotnik und eine seiner unheimlichen Erfindungen.

Panik unter Palmen

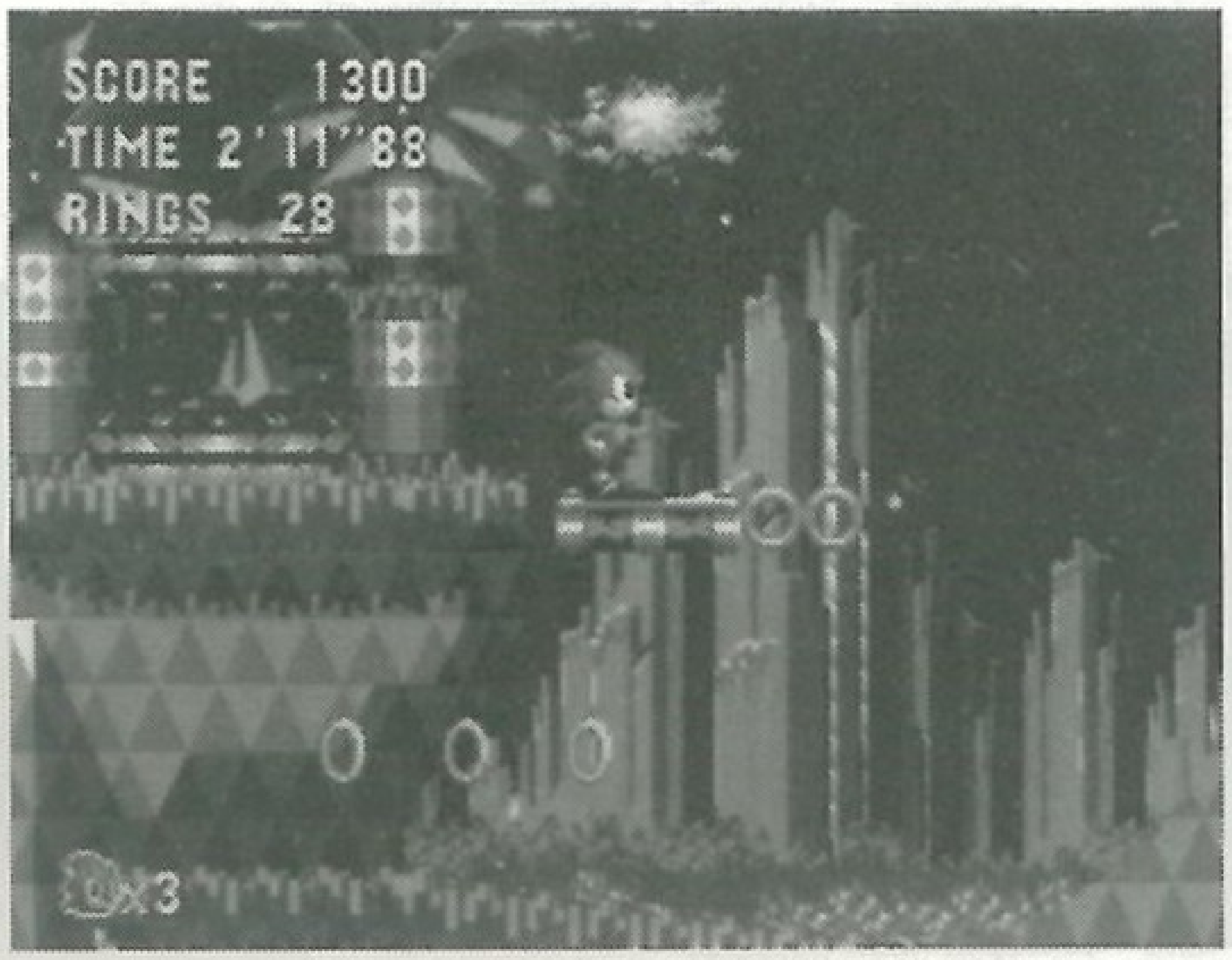
Vollführen Sie Loopings, schwindelerregende Drehungen in Korkenzieher-Spiralen, suchen Sie Ihren Halt auf verborgenen Plattformen, und setzen Sie Ihren Nachbrenner ein, um fast senkrecht nach oben führende Zugänge überwinden zu können. Diese Hindernisse lassen auch bei unserem flinken Igel keinerlei Langeweile aufkommen. Und hoffentlich haben Sie Ihr Insektenspray dabei — einige dieser Biester haben einen unbändigen Appetit!

Zoomez dans les zones!

Chaque manche se compose de trois zones et à la fin de la 3e zone, vous vous trouverez en face du Dr. Robotnik et de l'une de ses inventions délirantes!

Palmtree panic

Bouclez les boucles, enroulez-vous en spirale, prenez pied sur des plateformes cachées et faites tourner les roues pour détruire les rampes verticales. Cette phase promet beaucoup de sport pour notre vaillant Hedgehog. Nous espérons que vous avez bien emporté votre baume contre les moustiques car certains de vos ennemis sont franchement voraces!



¡Mire las zonas de cerca!

Cada tanda consta de tres zonas, y al final de la tercera zona se enfrentará al Dr. Robotnik y a una de sus malvadas creaciones.

Pánico en las palmeras

Pase por los serpentinos pasos, retuérzase en cerradas vueltas, y busque dónde poner los pies en plataformas escondidas, y gire las ruedas para hacer salir rampas verticales. Esta etapa está llena de acción para un erizo con patas. Esperamos que no se olvide de llevarse el repelente de mosquitos, porque algunos muerden a lo grande.

Saettate da una zona all'altra!

Ciascun round consiste di tre zone ed alla fine di ciascuna dovrete affrontare il Dr. Robotnik ed una delle sue strane macchine.

Palmtree Panic

Percorrete corridoi circolari, attraversate le spirali, cercate un punto di appoggio su piattaforme nascoste e accelerate per salire ripide rampe. Questa fase è piena di azione, divertimento ed emozioni. Speriamo non abbiate dimenticato l'insetticida, dato che alcuni dei nemici pungono ferocemente.

Zoef door de Zones!

Elke Ronde bestaat uit drie Zones en aan het einde van de derde Zone moet je het opnemen tegen Dr. Robotnik en één van zijn monsterlijke creaties.

Palmtree Panic

Neem de loopings, draai door de kurketrekkers, spring op verborgen platforms en draai aan de wielen om op de verticale schansen te komen. In dit gebied vind je genoeg actie voor een hard rennende hedgehog. Ik hoop dat je je insectenverdelger bij je hebt, want sommige vijanden kunnen je gemeen steken!

Collision Chaos

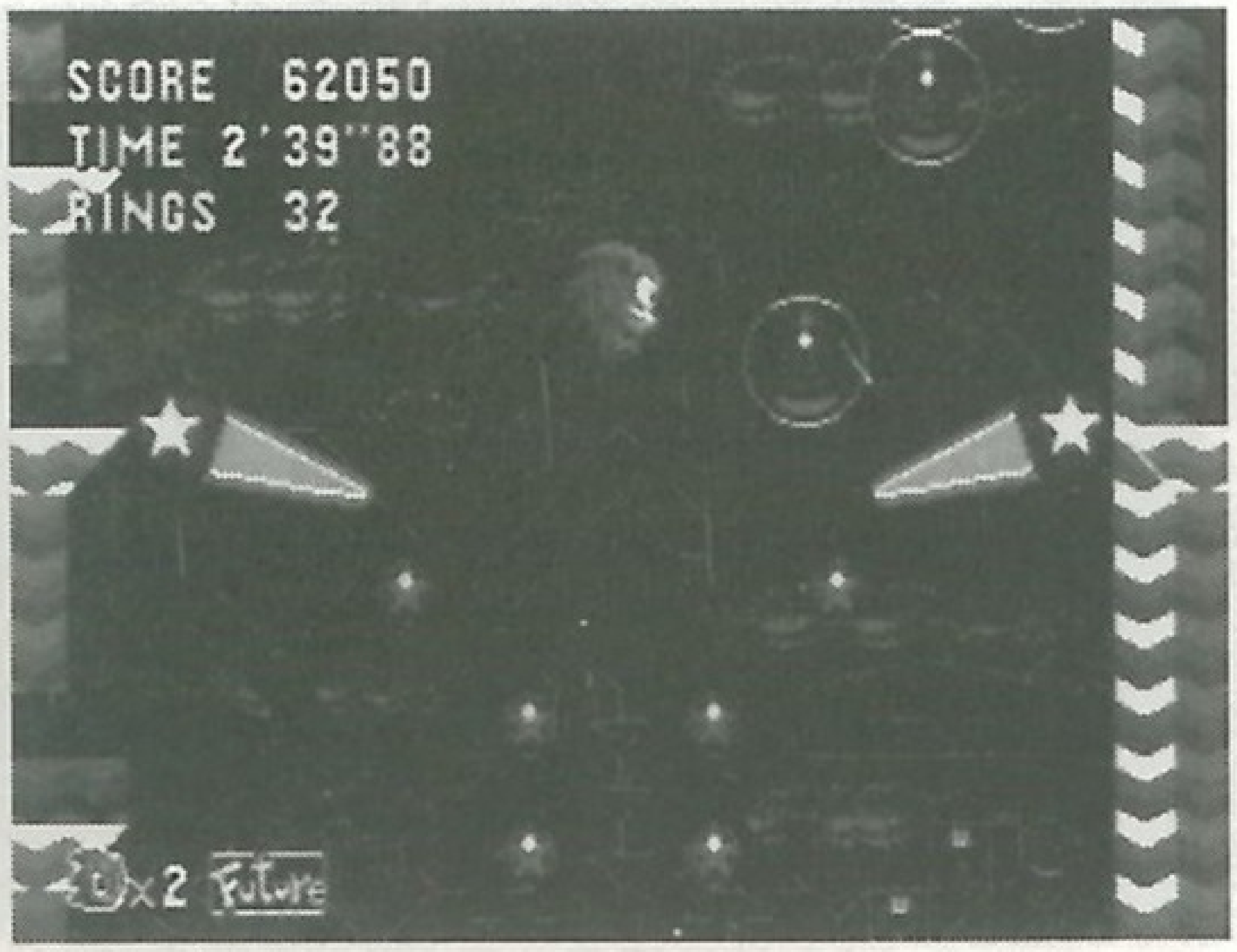
Sonic becomes a whirling blue pinball in this land of bright lights and bumpers, flippers and spikes. Robotnik's robots will really be gunning for you here-mow 'em down first with a Super Spin Attack. Press Button A, B or C to activate the flippers and send Sonic flying through the pinball courses for extra points.

Sonic auf Kollisionskurs

In dieser Welt auf blinkenden Lichtern, Puffern, Flippern und Spikes verwandelt sich Sonic in eine rotierende blaue Flipper-Kugel. Dr. Robotniks Roboter gehen hier zum Generalangriff über — antworten Sie mit einer Super-Wirbelattacke. Extra-Punkte gibt es, wenn Sie Taste A, B oder C drücken, um die Flipper zu aktivieren und Sonic durch das Flipper-Labyrinth zu befördern.

Collision chaos

Sonic devient un flipper hyper vif sur cette terre de lumières éclatantes et de rebondissements, de flippers et de pointes. Les robots de Robotnik vous tireront vraiment dessus ici — écrasez-les avec une super attaque en vrille. Appuyez sur les boutons A, B ou C pour activer les flippers et envoyer voler Sonic dans le parcours en dédale pour obtenir des points supplémentaires.



El caos de las colisiones

Sonic pasa a ser una bola rodante azul en esta tierra de brillantes luces y choques, aletas, y rayos. Los robots de Robotnik le estarán esperando; aplástelos con un ataque de superespinas. Presione el botón A, B, o C para activar las aletas y manar volando a Sonic por las vías para bolas para ganar más puntos.

Collision Chaos

In questa terra strana di palette, luci ed urti Sonic si trasforma in una sfera di luce blu. Attenzione perché i robot del Dr. Robotnik ssparano a vista. Eliminateli per primi con un super attacco con giravolta. Premete il pulsante A, B o C per attivare le palette e mandare Sonic in volo attraverso il flipper a conquistare nuovi punti.

Collision Chaos

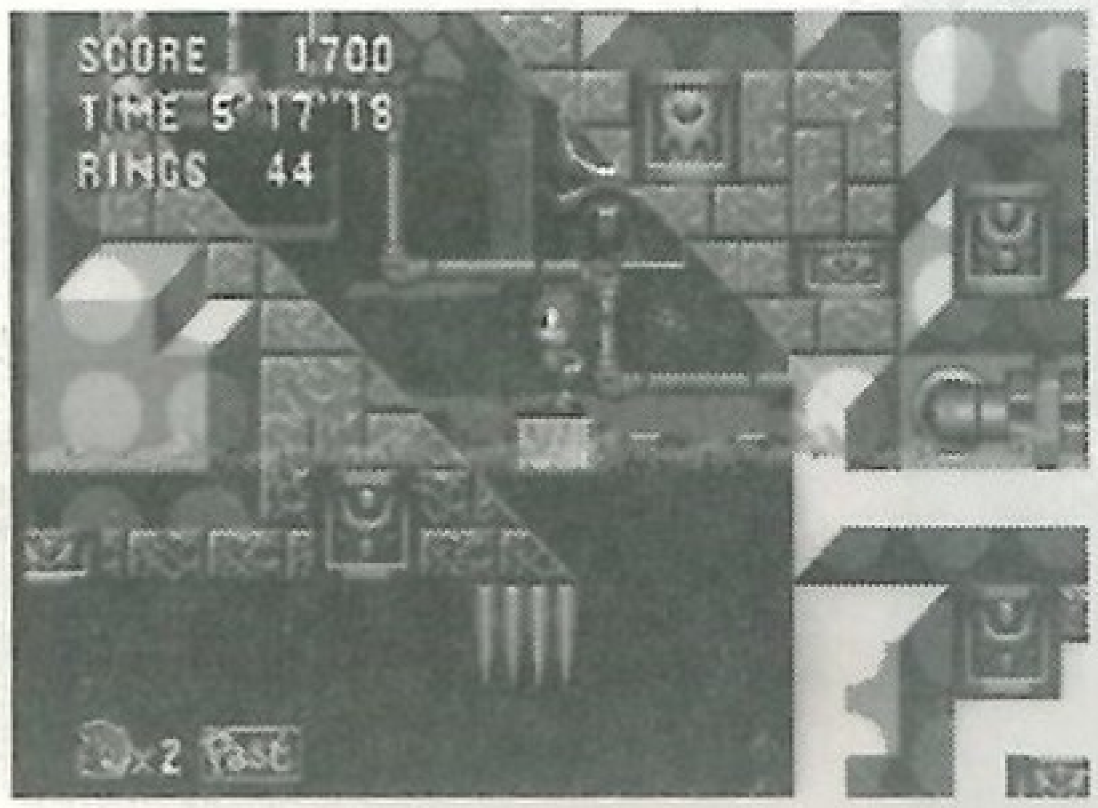
Sonic wordt een draaiende, blauwe flipperbal in dit land van felle lichten, bumpers, flippers en speren. Robotniks robots nemen je recht in het vizier. Maai ze snel neer met een Super Spin Aanval. Druk op Toets A, B of C om de flippers te bedienen en zo Sonic door de ruimte te schieten voor extra punten.

Tidal Tempest

As you dive into this underwater adventure, remember that you'll need air once in awhile-if you go too long without it, a countdown appears. When the countdown reaches zero, you lose a Life. Take a deep breath from air bubbles that drift up from certain blocks. Switches activate propellers, and the current will send you spinning. Grab onto the nearest pole to save yourself from steel spikes.

Quartz Quadrant

Look out for falling rocks as you race through a treasure trove of glittering gems. Touch the arrow signs to change the direction of the moving conveyor belts. Spiny snails, cannon-toting beetles and crawling caterpillars will try their best to slow you down.



Gezeiten-Gewitter

Bei diesem Unterwasser-Abenteuer müssen Sie daran denken, ab und zu auch einmal Luft zu schnappen — wenn Sie zu lange damit warten, beginnt ein Countdown. Wenn der Countdown Null erreicht, verlieren Sie ein Leben. Benutzen Sie die aus verschiedenen Blöcken aufsteigenden Luftblasen, um tief Luft zu holen.
Propeller werden von Schaltern aktiviert; wenn Sie in die entstehende Strömung geraten, sind Sie am Rotieren.
Um den Stahlspitzen auszuweichen, halten Sie sich am nächsten erreichbaren Pfosten fest.

Quarz-Quadrant

Seien Sie auf der Hut vor Steinschlag, wenn Sie die Schatzkammer voller glitzernder Edelsteine durchqueren. Um die Laufrichtung der Förderbänder umzukehren, berühren Sie die Pfeilmarkierungen.
Stachelschnecken, mit Kanonen bewaffnete Käfer und widerliche Raupen werden ihr möglichstes tun, um Ihr Fortkommen zu erschweren.

Tidal tempest

Lorsque que vous plongez dans l'aventure sous-marine, n'oubliez pas que vous aurez besoin d'air de temps en temps — Si vous restez trop longtemps sans respirer, un compteur à rebours apparaîtra. Lorsque ce compteur atteindra zéro, vous perdrez une vie. Aspirez profondément les bulles d'air qui s'échappent de certains blocs. Les interrupteurs activent les hélices et le courant vous emportera. Agrippez-vous au premier tuyau rencontré pour ne pas vous empaler sur les pointes d'acier

Quartz cadran

Attention aux rochers qui tombent lorsque vous courez parmi les pierres éclatantes du trésor que vous venez de découvrir. Touchez les indications fléchées pour changer la direction des courroies du transporteur. Des escargots piquants, des coléoptères armés et des chenilles rampantes feront de leur mieux pour freiner votre course.

Agua para todos

Cuando se sumerja en esta aventura subacuática, recuerde que de vez en cuando tiene que respirar. Si está demasiado tiempo sin tomar aire, empezará una cuenta regresiva. Cuando esta cuenta llegue a cero, usted perderá una vida. Respire a fondo en las burbujas de aire que salen de ciertos bloques. Los interruptores activan hélices, u la corriente le mandará girando. Agárrese a un poste que tenga cerca para salvarse de las púas metálicas.

Cuadrantes de cuarzo

Busque entre las rocas que caen mientras corres por la senda del tesoro lleno de resplandecientes gemas. Toque los signos de flecha para cambiar la dirección de las cintas transportadoras. Clavos pinchantes, escarabajos de cañones y excavadoras harán todo lo que puedan para pararle los pies.

Tidal Tempest

Prima di tuffarvi ed iniziare quest'avventura subacquea, ricordate che non siete un pesce e dovete respirare ogni tanto. Se ve ne dimenticate, appare un contatore che conta alla rovescia. Allo zero, perderete una vita. Respirate le bolle d'aria che escono da alcuni dei blocchi. Gli interruttori attivano le eliche e la corrente vi fa girare su voi stessi. Afferrate il palo più vicino per salvarvi dalle punte di acciaio.

Quartz Quadrant

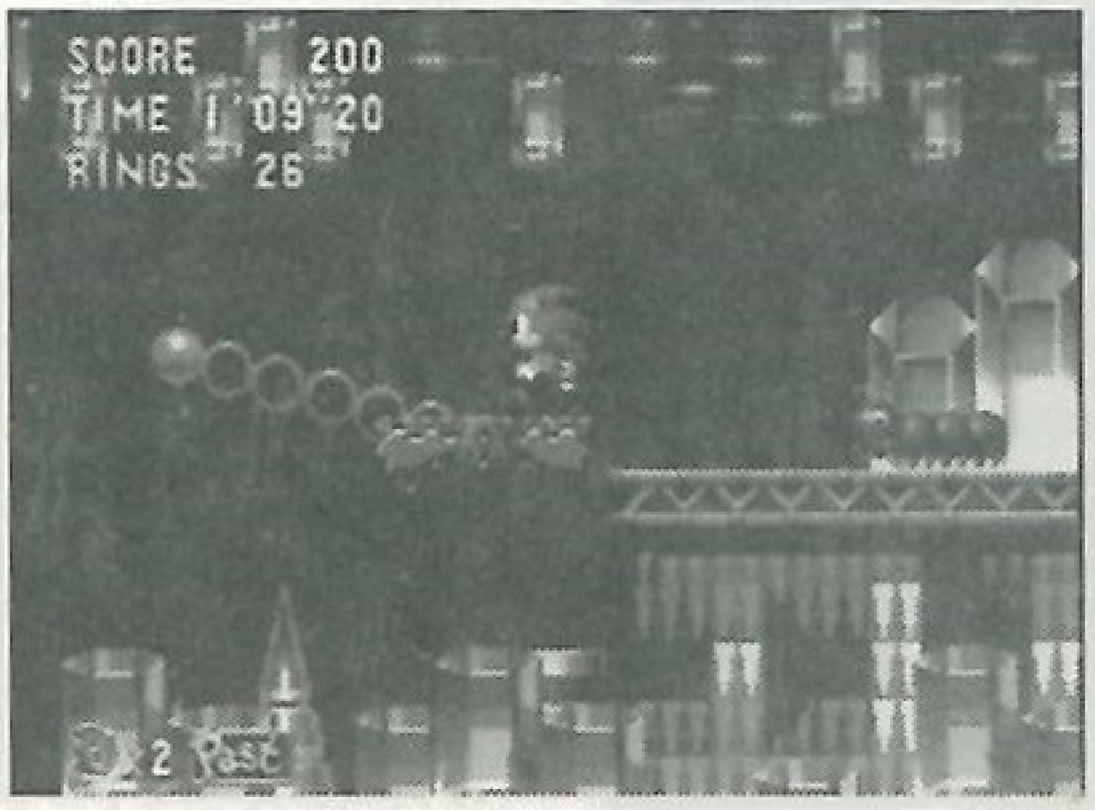
Fate attenzione alle rocce che cadono su di voi mentre camminate fra gemme di ogni colore. Toccate le frecce per cambiare la direzione in cui scorrono i nastri trasportatori. Delle lumache irte di spine, degli scarafaggi con cannoni e dei pericolosi bruchi faranno di tutto per fermarvi.

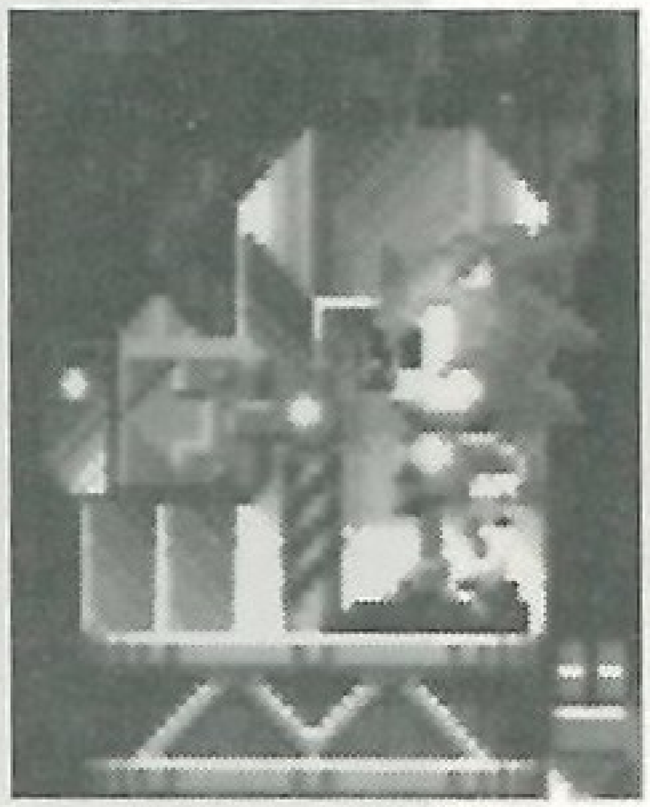
Tidal Tempest

Bedenk je tijdens dit onderwateravontuur wel dat je af en toe een hapje lucht nodig hebt. Als je dat vergeet, verschijnt er een timer. Als de timer op nul staat, verlies je een leven. Neem grote happen lucht uit de luchtbellen die uit sommige blokken komen. Schakelaars bedienen propellers en de stroming laat je draaien. Grijp je vast aan de dichtstbijzijnde paal om niet bij de speren te komen.

Quartz Quadrant

Kijk uit voor vallende stenen als je door deze schatkamer met schitterende juwelen rent. Raak de pijl voorwerpen aan om de richting van de lopende banden te veranderen. Gemene slangen, kanon-achtige kevers en kruipende duizendpoten zullen alles doen om jou tegen te houden.





Wacky Workbench

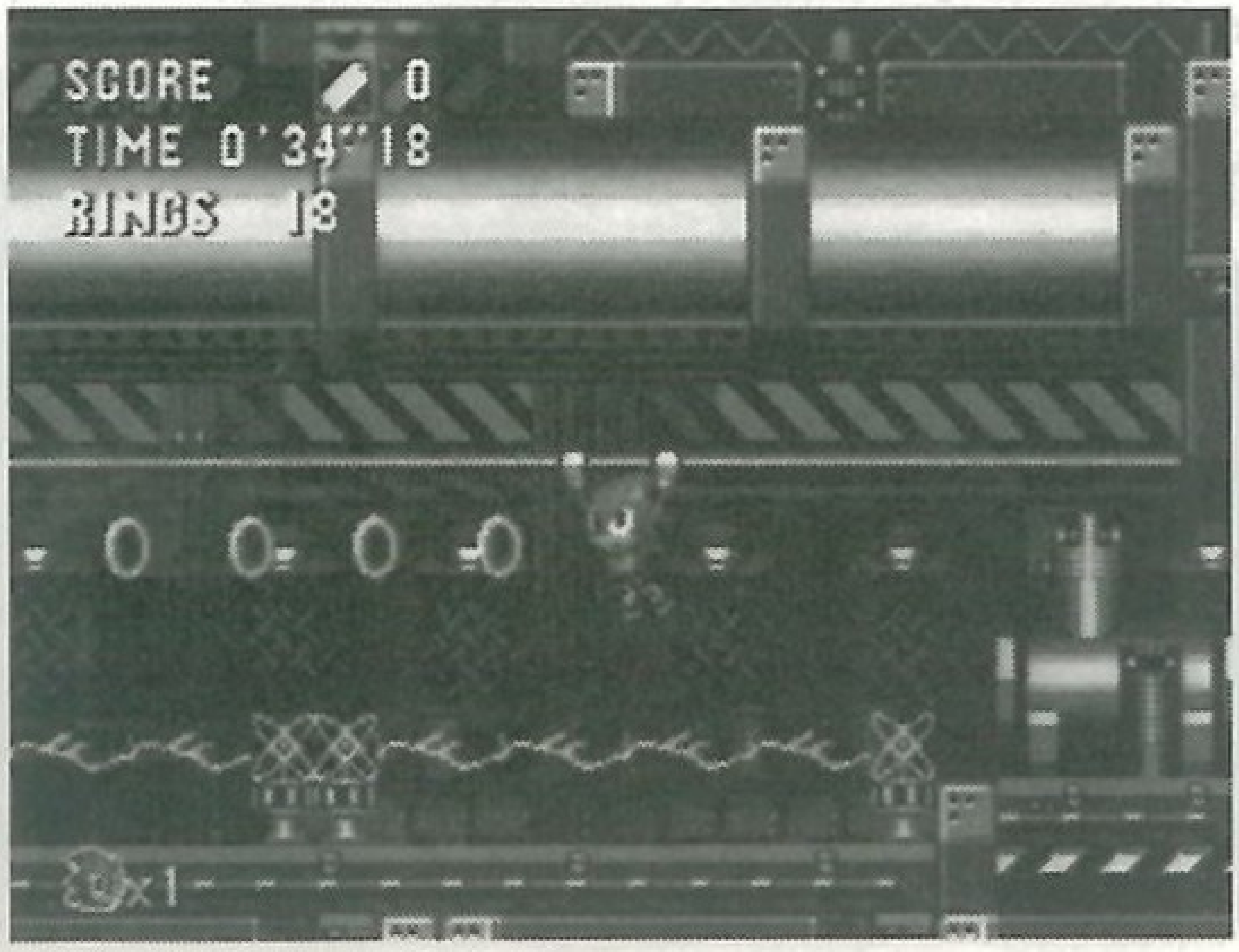
Electricity rules the Wacky Workbench, and the ground isn't always grounded-if you land on it when it's flashing, the current will bounce you high into the air. Turbines and bobbins send you spinning-press Button A, B or C to sling yourself clear. Whirl yourself dizzy on turntable platforms, and don't get iced by the exhaust vents! When the electrical conduits around you begin to flicker, get out of the way or you'll be in for a shock!

Verrückte Werkbank

Die Verrückte Werkbank steht unter Hochspannung, und die Erdung ist nicht immer gleich Masse — wenn Sie auf der blinkenden Werkbank landen, schleudert Sie der Stromstoß hoch in die Luft. Turbinen und Spulen versetzen Sie in rasende Umdrehungen — drücken Sie Taste A, B oder C, um sich aus der Gefahrenzone zu katapultieren. Die Plattenteller drehen sich mit Ihnen, bis Sie schwindlig sind; schwere Unterkühlung droht durch Kaltluft aus den Belüftungskanälen! Sobald die elektrischen Isolierrohre um Sie herum zu glühen beginnen, suchen Sie schnellstens das Weite, sonst droht Ihnen eine Schocktherapie!

Wacky workbench

L'électricité règne au Wacky Workbench et le sol n'est pas toujours isolé — si vous atterrissez dessus lorsqu'il clignote, le courant vous renverra dans les airs. Les turbines et bobines vous feront tournoyer — Appuyez sur A, B ou C pour vous suspendre au dessus du sol. Tournez jusqu'au vertige sur des plateformes giratoires pour ne pas être glacé par l'air des bouches d'échappement! Lorsque les conduites électriques autour de vous commencent à trembler, partez immédiatement sinon vous serez électrocuté.



Mesa de trabajo para locos

La mesa funciona con electricidad, y la puesta a tierra no está siempre conectada. Si cae en la mesa mientras está destelleando, la corriente le hará rebotar al aire. Las turbinas y bobinas lo lanzarán rodando; presione el botón A, B, o C para inclinarse y esquivar. Maréese rodando por plataformas rodantes, y no se hiele con los vientos de escape. Cuando los conductos eléctricos en torno suyo empiecen a chispear, váyase lo antes posible si no quiere quedarse asado.

Wacky Workbench

A Wacky Workbench l'elettricità è padrona ed il terreno a volte può folgorarvi. Se atterrate quando lampeggia, la corrente vi fa volare in aria. Le turbine ed i rocchetti vi faranno girare su voi stessi. Premete il pulsante A, B o C per liberarvi. Non perdete la testa nelle piattaforme rotanti e non fatevi congelare dalle bocche di aerazione! Quando i circuiti elettrici che vi circondano iniziano a lampeggiare, fuggite o rimarrete folgorati!

Wacky Workbench

Elektriciteit is heer en meester van de Wacky Workbench en de grond is niet altijd geaard. Als je op de grond komt terwijl deze knippert, word je omhoog geschoten door de stroom. Turbines en bobines laten je draaien. Druk op Toets A, B of C om recht te gaan. Draai jezelf duizelig op de draaibare platforms en blijf uit de buurt van ventilatoren! Als de stroom om je heen gaat draaien, moet je snel wegwezen, want anders krijg je een grote schok!

Stardust Speedway

Shoot through a maze of valves and pipes in a world of stardust and music, mind-boggling speed... and danger. Wipe out lightning bugs before they catch you in their currents. Look for certain ways to open passageways and bypass springs. And watch your step.

Metallic Madness

The evil Dr. Robotnik has created a nightmare of pumping pistons, walls of spikes, and blade-wielding badniks out to slice and dice you. It'll take all of your speed and skill to get through this stage, but once you do, it's time for the final confrontation! The future is up to you now....

Stardust Speedway

Mit aberwitziger Geschwindigkeit rasen Sie durch eine Welt aus Sternschnuppen und Musik, ein Labyrinth aus Ventilen, Röhren... und lauernden Gefahren. Neutralisieren Sie die Leuchtkäfer, bevor Sie in ihren Einflußbereich geraten. Versuchen Sie herauszufinden, wie man Durchgänge öffnet und die Federn vermeidet. Bewegen Sie sich vor allen Dingen mit äußerster Vorsicht!

Metallic Madness

Der kriminelle Dr. Robotnik hat einen Alptraum aus rammenden Kolben, messerscharfen Stahlspitzen und schwerbewaffneten Schurken geschaffen, die alle darauf aus sind, Ihnen den Garaus zu machen. In dieser Phase werden Sie Ihre ganze Geschicklichkeit und Schnelligkeit aufbieten müssen, um sie unbeschadet zu überstehen — wenn Sie es aber schaffen, wartet auf Sie das letzte und wichtigste Gefecht! Die Zukunft liegt jetzt in Ihren Händen...

Stardust speedway

Franchissez tout un dédale de robinets et de tuyaux dans un monde d'amas stellaire et de musique, à une vitesse d'enfer... et dans le danger. Eliminez les punaises luisantes avant qu'elles ne vous attrapent avec leurs courants. Essayez d'ouvrir les sources de passage et de dérivation. Et faites attention à vous!

Metallic madness

Le diabolique Dr. Robotnik a inventé un cauchemar de pistons de pompage, de murs plantés de lances, de lames pour vous trancher et vous couper en petits morceaux. Il faudra toute votre vitesse et toute votre adresse pour vous sortir de cette épreuve, mais lorsque vous y parviendrez, ce sera l'heure de la confrontation finale! L'avenir dépend de vous maintenant...

Velocímetro de polvo estelar

Dispare a través de un montón de válvulas y tubos en un mundo de polvo estelar y música, velocidad espeluznante y peligro. Acabe con los malvados de rayos antes de que lo conviertan en un erizo a la plancha. Busque caminos y abrasé el paso en conductos y resortes de desvío. Y mire dónde pone los pies.

Locura metálica

El malvado Dr. Robotnik ha creado una pesadilla de pistones bombeantes, paredes de rayos, y cuchillas de soldadura para machacarle y hacerle añicos. Tendrá que usar toda su velocidad y pericia para pasar por esta etapa, pero después será el momento de la confrontación final. El futuro está en sus manos.

Stardust Speedway

Correte più velocemente possibile in questo labirinto di valvole e tubi, un mondo di polvere di stelle e musica, velocità incredibili e pericolo. Eliminate gli insetti torpedine prima che vi possano folgorare. Cercate il modo di fare aprire i vari passaggi segreti e le molle. E fate attenzione a dove mettete i piedi.

Metallic Madness

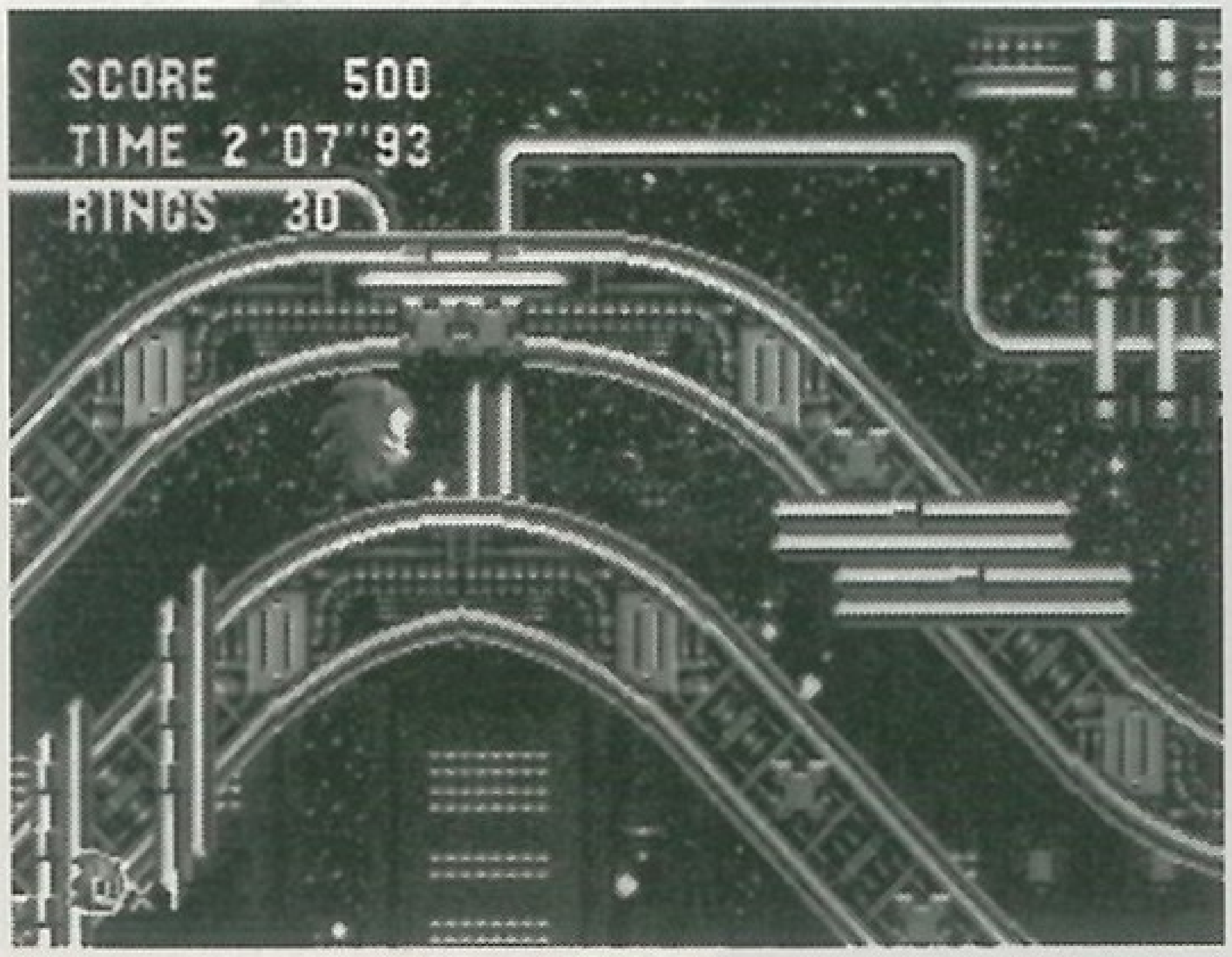
Il malvagio Dr. Robotnik ha creato un mondo da incubo con pistoni in moto, muraglie di punte acuminate e orchi armati di spada pronti a catturarvi ed affettarvi. Ce la dovrete mettere davvero tutta per sopravvivere, ma ricordate che dopo vi aspetta la battaglia finale. Il futuro è nelle vostre mani...

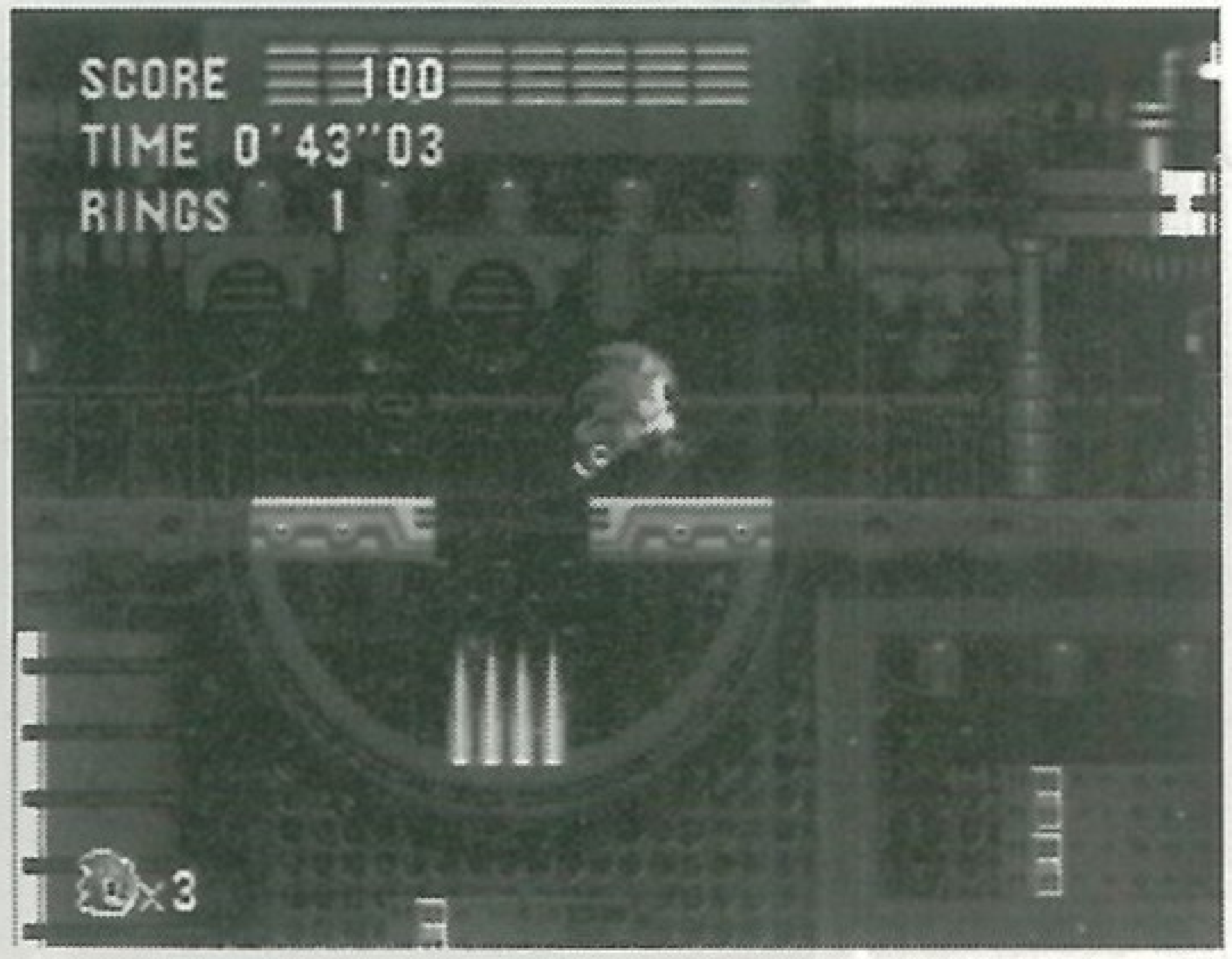
Stardust Speedway

Schiet door een doolhof van kleppen en pijpen in een wereld stardust en muziek, ongelofelijke snelheden.... en gevaar. Vernietig de bliksemkevers voordat je gevangen wordt in hun stroom. Zoek naar manieren om deuren te openen en veren te ontwijken. Kijk dus uit waar je loopt.

Metallic Madness

De kwade Dr. Robotnik heeft een nachtmerrie gemaakt met zuigende zuigers, muren met speren en gevaarlijke vijanden met zwaarden die jou helemaal aan stukjes willen snijden. Je hebt al je snelheid en techniek nodig om door dit gebied te komen. Als je dat al lukt is het ook nog tijd voor de laatste confrontatie. Jij bepaalt de toekomst...





The Special Stage

If you reach the Goal while carrying 50 or more Rings, you'll see a large golden Ring. Leap through the Ring to enter the Special Stage. This stage consists of a three-dimensional course scattered with UFOs. If you can destroy all of the UFOs before the timer runs out, you'll pick up a Time Stone. Collect all seven Time Stones before Robotnik finds them!

① **UFOs to be Destroyed**
② **Time Remaining**
③ **Rings**

Der Spezial-Level

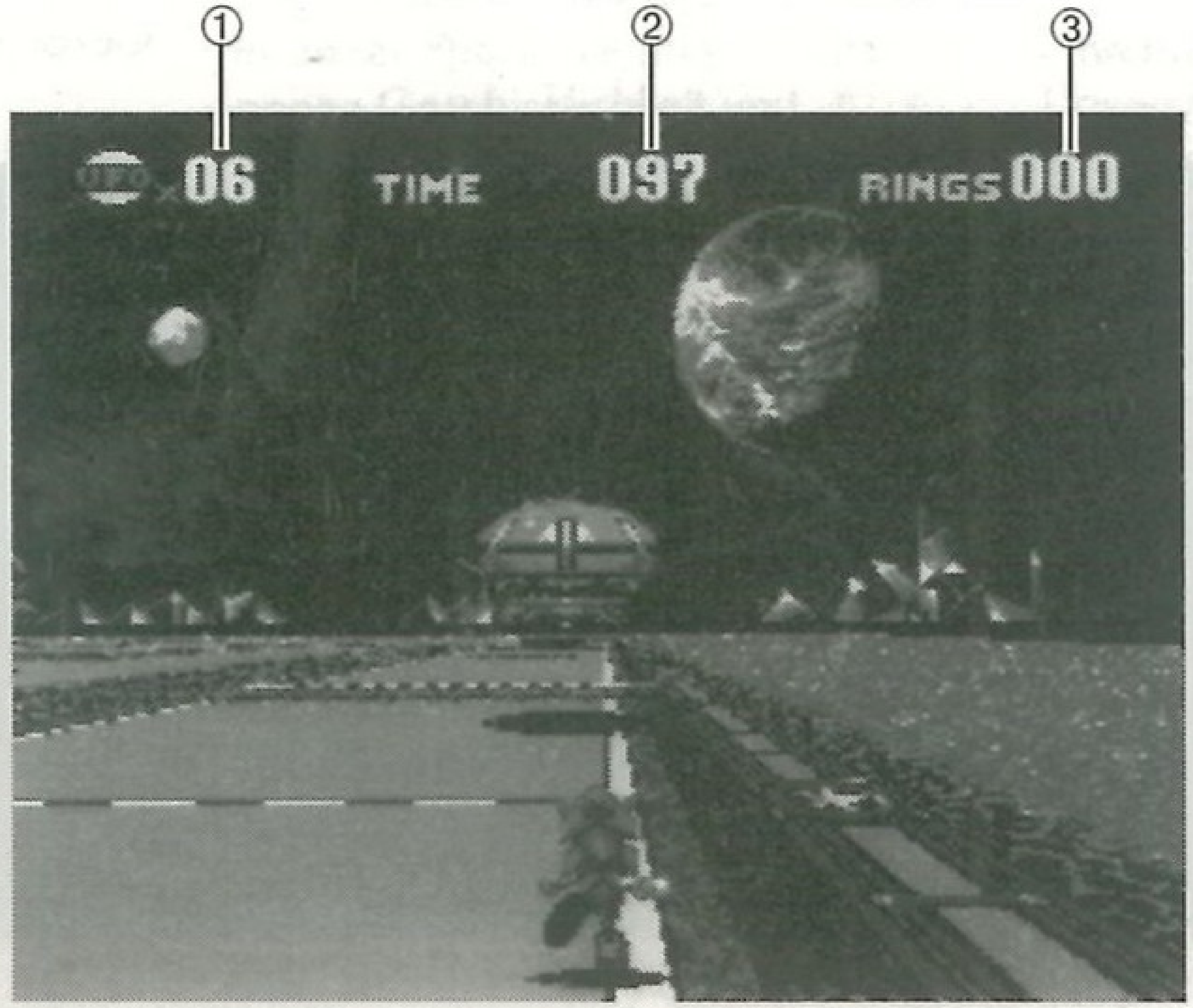
Wenn Sie das Ziel erreichen und dabei noch 50 oder mehr Ringe besitzen, erscheint ein großer, goldfarbener Ring. Springen Sie durch diesen Ring, um den Speziallevel zu aktivieren. Dieser Level wird durch ein dreidimensionales Panorama angezeigt, in dem sich mehrere UFOs befinden. Wenn es Ihnen gelingt, alle UFOs zu vernichten, bevor die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie einen Zeit-Stein. Sammeln Sie alle sieben Zeit-Steine ein, bevor Dr. Robotnik sie aufspüren kann.

① **Zu vernichtende UFOs**
② **Verbleibende Zeit**
③ **Anzahl der Ringe**

L'epreuve speciale

Si vous atteignez le but avec 50 anneaux ou plus, vous verrez un grand anneau doré. Glissez-vous dans l'anneau pour commencer votre épreuve spéciale. Cette épreuve consiste en une course en trois dimensions parsemée d'OVNI. Si vous pouvez détruire tous les OVNI dans le temps qui vous est imparti, vous gagnerez une Pierre Remonte Temps. Ramassez les sept Pierres Remonte Temps avant que Dr. Robotnik ne les trouve.

① **OVNI à détruire**
② **Temps restant**
③ **Anneaux**



La etapa especial

Si llega a la meta mientras lleva 50 o más anillos, verá un gran anillo de oro. Vaya al anillo para entrar en la etapa especial. Esta etapa consta de un curso tridimensional repleto de OVNIS. Si puede destruir todos los OVNIS antes de que se le acabe el tiempo, ganará una piedra del tiempo. Recolecte todas las siete piedras del tiempo antes de que Robotnik las encuentre.

① **OVNIS a destruir**
② **Tiempo remanente**
③ **Anillos**

La fase speciale

Se raggiungete il traguardo con 50 anelli o più, vedrete un grande anello d'oro. Saltateci dentro ed entrerete nella fase speciale del gioco, che consiste di un percorso tridimensionale costellato di UFO. Se riuscite a distruggerli tutti prima che il timer raggiunga lo zero, conquisterete una pietra del tempo. Raccogliete tutte e sette le pietre del tempo prima che Il Dr. Robotnik le trovi!

① **UFO da abbattere**
② **Tempo rimanente**
③ **Anelli**

Het Speciale Gebied

Als je bij je doel komt en je hebt meer dan 50 ringen, zie je een grote gouden Ring. Spring door deze ring om naar het Speciale Gebied te gaan. Dit is een driedimensionale baan die vol zit met UFO's. Als je alle UFO's kunt vernietigen voordat de timer op nul staat, krijg je een Tijd Steen. Verzamel alle zeven Tijd Stenen voordat Dr. Robotnik dat doet!

① **Overgebleven UFO's**
② **Overgebleven Tijd**
③ **Ringen**

Each UFO conceals one of the following items:

① **Sneakers** gives you an extra burst of speed!

② **Super Ring** gives you 10 Rings.

③ **Time Bonus** adds 30 seconds to the timer.

Some of the features of the course are helpful; others are not. Here's what to look for:

④ **Chopper Blocks** grabs your feet, sending you flat on your face and causing you to drop some of the Rings you've picked up. Ow.

⑤ A **Fan Block** sends you spinning into the air. This can be used for short cuts if you time it right.

In jedem UFO verbirgt sich einer der folgenden Gegenstände:

① Die **Laufschuhe** geben Ihnen einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub!

② Der **Super-Ring** gibt Ihnen 10 Extra-Ringe.

③ Der **Zeit-Bonus** fügt 30 Sekunden zu Ihrer Zeit hinzu.

Einige der Funktionen in diesem Level werden Ihnen helfen, Ihr Ziel zu erreichen — andere tun es nicht. Achten Sie auf folgendes:

④ Die **Chopper-Blöcke** stellen Ihnen ein Bein, wodurch Sie auf die Nase fallen und einige der eingesammelten Ringe verlieren. Autsch!

⑤ Ein **Turbinen-Block** schleudert Sie mit einer Drehbewegung in die Luft. Dies kann als Abkürzung verwendet werden, wenn Sie den Zeitpunkt richtig abpassen.

Chaque OVNI cache l'un des items suivants

① Les **baskets** qui vous donnent un élan supplémentaire de vitesse!

② Le **super anneau** qui vous apporte 10 anneaux.

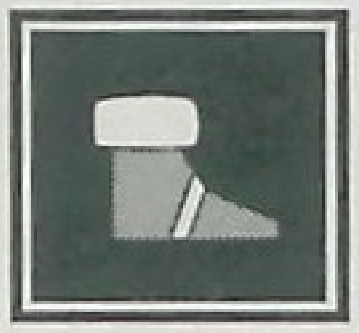
③ Le **Bonus de temps** qui rajoute 30 secondes au timer.

Certaines caractéristiques du parcours jouent en votre faveur; d'autres non. Les voici:

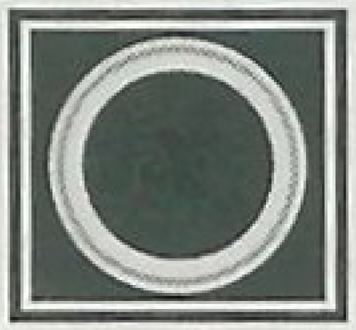
④ Les **blocs happeurs** vous attrapent par les pieds, vous jettent au sol en vous faisant perdre certains des anneaux en votre possession. Ouille!

⑤ Le **bloc de ventilation** vous fait tournoyer dans l'air. Vous pouvez l'utiliser comme raccourci si le temps vous le permet.

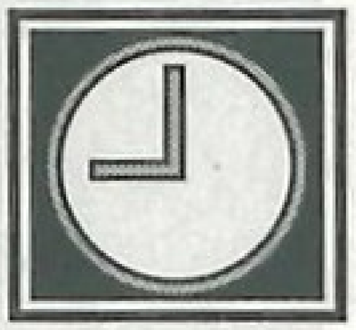
①



②



③



Cada OVNI esconde uno de los artículos siguientes:

① Zapatillas de potencia, que le dan la velocidad de un rayo.

② El **Superanillo** le dará diez anillos.

③ El **tiempo** extra añade 30 segundos al cronómetro.

Algunas de las características del curso son de utilidad, y otras no. Aquí tiene lo que deberá buscar:

④ **Bloques agarradores:** Le toman por los pies, tirándole al suelo y haciendo que pierda algunos de los anilos que lleva.

⑤ **Bloque de ventilador:** Le manda girando por el aire. Esto puede usarse para atajos si lo hace en el momento apropiado.

Ciascun UFO nasconde quanto segue:

① **Scarpe magiche** che vi danno velocità in più.

② Un **super anello** che vale 10 anelli.

③ Un **abbuono tempo** che aggiunge 30 secondi al timer.

Alcune caratteristiche della fase speciale sono a vostro favore, altre no. Ecco cosa vi aspetta:

④ I **blocchi con le lame** vi prendono per i piedi, vi fanno cadere e vi fanno perdere alcuni anelli.

⑤ Un **blocco col ventilatore** vi fa volare in aria. Se siete nella posizione giusta, potete servirvene come scorciatoia e risparmiare tempo

In elke UFO zit één van de volgende voorwerpen:

① **Gympen** geven je een extra grote snelheid!

② **Super Ring** geeft je 10 extra ringen.

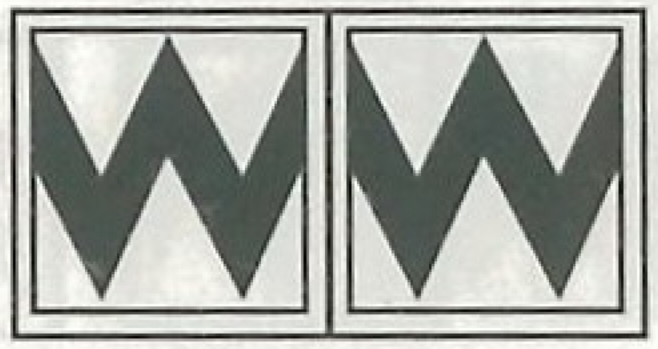
③ **Tijd Bonus:** telt 30 seconden bij je timer.

Sommige voorwerpen onderweg zijn handig, andere zijn dat niet. Hier moet je naar zoeken:

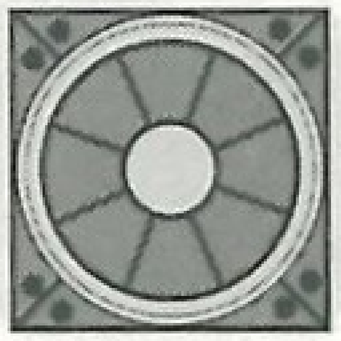
④ **Chopper Blokken** grijpen je voeten, waardoor je op je snuit valt en waardoor je een aantal ringen verliest. Auw!

⑤ Een **Ventilator Blok** schiet je de lucht in. Als je deze goed gebruikt, kun je een stukje afsnijden.

④



⑤



⑥ Use a **Spring Block** to bounce high in the air. This can be used to your advantage for short cuts and extra high attacks.

⑦ The **Dash Zones** send you speeding in the direction the arrows are pointing.

⑧ If you stray off the course, the **Bumpers** bounce you back.

Going into the **Water** shaves 10 seconds off the timer!

You will exit the Special Stage if the Timer runs out, if you leave the course (*i.e.* by going into water) for too long, or if you pick up a Time Stone.

Note: Once all seven Time Stones are picked up, the Special Stage no longer appears.

⑥ Verwenden Sie einen **Feder-Block**, um hoch in die Luft zu springen. Dies läßt sich ebenfalls bei Abkürzungen und besonders hohen Attacken von oben zu Ihrem Vorteil verwenden.

⑦ Die **Flitz-Zonen** beschleunigen Sie in die Richtung der Pfeilmarkierungen.

⑧ Wenn Sie vom Kurs abkommen, schubsen Sie die **Puffer** wieder auf den richtigen Weg.

Wenn Sie ins **Wasser** fallen, werden Ihnen 10 Sekunden von Ihrer Zeit abgezogen!

Sie verlassen die den Speziallevel in den folgenden Fällen: sobald die Zeit abgelaufen ist; wenn Sie zu lange vom Kurs abkommen (z.B. bei einem Sturz ins Wasser), oder nachdem Sie sich einen Zeit-Stein erkämpft haben.

Hinweis: Der Speziallevel erscheint nicht mehr, nachdem alle Zeit-Steine eingesammelt wurden.

⑥ Utilisez un **bloc à ressort** pour rebondir en l'air. Vous pouvez l'utiliser à votre avantage pour des raccourcis ou des attaques très élevées.

⑦ Les **zones fléchées** vous envoient à la vitesse turbo dans la direction de la flèche.

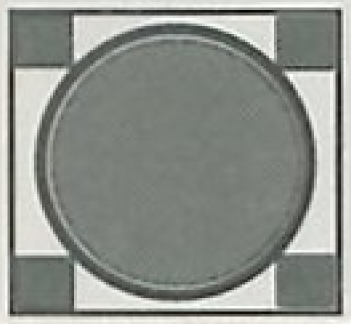
⑧ Si vous vous égarez de votre parcours, les **amortisseurs** vous renvoient d'où vous venez.

Si vous allez dans l'**eau**, vous perdez 10 secondes.

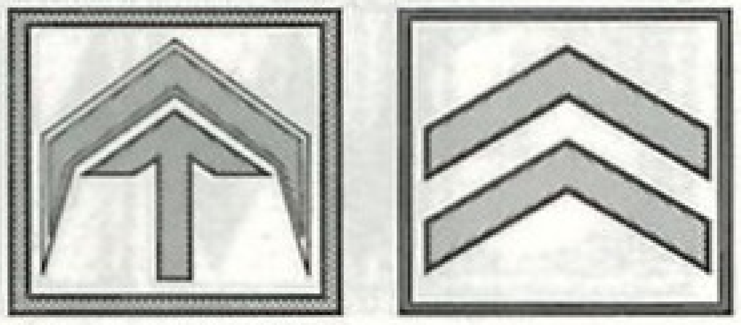
Vous sortirez de cette épreuve spéciale si le temps imparti est écoulé ou si vous ramassez une Pierre Remonte Temps.

Note: Lorsque vous avez ramassé les sept Pierres Remonte Temps, l'épreuve spéciale est terminée.

⑥



⑦



⑥ Emplee un **bloque de muelle** para botar alto al aire. Podrá usarlo para aprovechar los atajos y en ataques de alta puntuación.

⑦ **Zonas de putos:** Le mandan rápidamente en la dirección que señalan las flechas.

⑧ Si se aparta del curso, los elásticos le harán **rebotar** al curso.

Si va por el **agua** ahorrará 10 segundos del cronómetro.

Saldrá de la etapa especial si se acaba el tiempo, o si se aparta del curso (es decir, saltando al agua) durante demasiado tiempo, o si toma una piedra del tiempo.

Nota: Una vez haya tomado las siete piedras del tiempo, dejará de aparecer la etapa especial.

⑥ Usate i **blocchi con una molla** per saltare in aria e risparmiare tempo o attaccare il nemico.

⑦ Le **zone le con frecce** vi mandano a tutta velocità nella direzione in cui puntano le frecce.

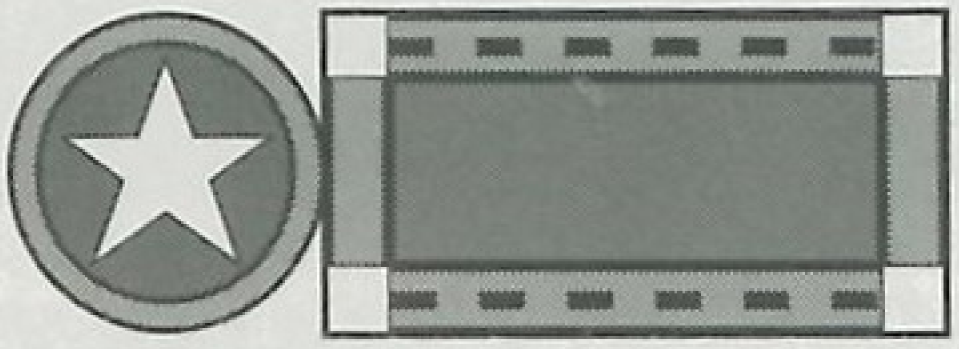
⑧ Se abbandonate il percorso, i **respingenti** vi riportano in strada.

Finendo in **acqua** perdete 10 secondi sul timer!

Se il timer raggiunge lo zero, se abbandonate il percorso (ad esempio finendo in acqua) per troppo tempo o se raccogliete una pietra del tempo, uscirete dalla fase speciale.

Nota: Una volta che avete raccolto tutte le pietre del tempo, la fase speciale non appare più.

⑧



⑥ Gebruik een **Veer Blok** om de lucht in te stuiteren. Dit is handig om stukken af te snijden en voor extra hoge aanvallen.

⑦ De **Sprint Zones** sturen je snel in de richting waarin de pijl wijst.

⑧ Als je uit koers raakt, stuiteren de **Bumpers** je terug.

Als je in het **Water** komt, kost je dat 10 seconden!

Je verlaat het Speciale Gebied als de timer op nul staat, als je de baan (bijvoorbeeld door het water in te gaan) te lang verlaat of als Je de Tijd Steen te pakken hebt.

Let op: Als je alle zeven Tijd Stenen te pakken hebt, ga je niet meer naar het Speciale Gebied.

Settling the Score

Your score is tallied up at the end of each Zone.

Score

Enemies	100 – 1,000 points each
Dr. Robotnik's Boss Machines	1,000 points

Rings

Each ring in Sonic's possession at the end of each Zone	100 points

Time Bonus

If you clear an act in under...	you receive...
30 seconds	50,000 points
45 seconds	10,000 points
1 minute	5,000 points
1 minute, 30 seconds	4,000 points
2 minutes	3,000 points
3 minutes	2,000 points
4 minutes	1,000 points

Die Abrechnung

Ihre erreichten Punkte werden am Ende jeder Zone addiert.

Bewertung

Feinde	je 100 — 1 000 Punkte
Dr. Robotniks Boss-Maschinen	1 000 Punkte

Ringe

Für jeden Ring, den Sonic besitzt	100 Punkte

Zeit-Bonus

Durchlaufen Sie eine Phase in weniger als...	erhalten Sie...
30 Sekunden	50 000 Punkte
45 Sekunden	10 000 Punkte
1 Minute	5 000 Punkte
1 Minute und 30 Sekunden	4 000 Punkte
2 Minuten	3 000 Punkte
3 Minuten	2 000 Punkte
4 Minuten	1 000 Punkte

Le score

Votre score est indiqué à la fin de chaque zone.

Score

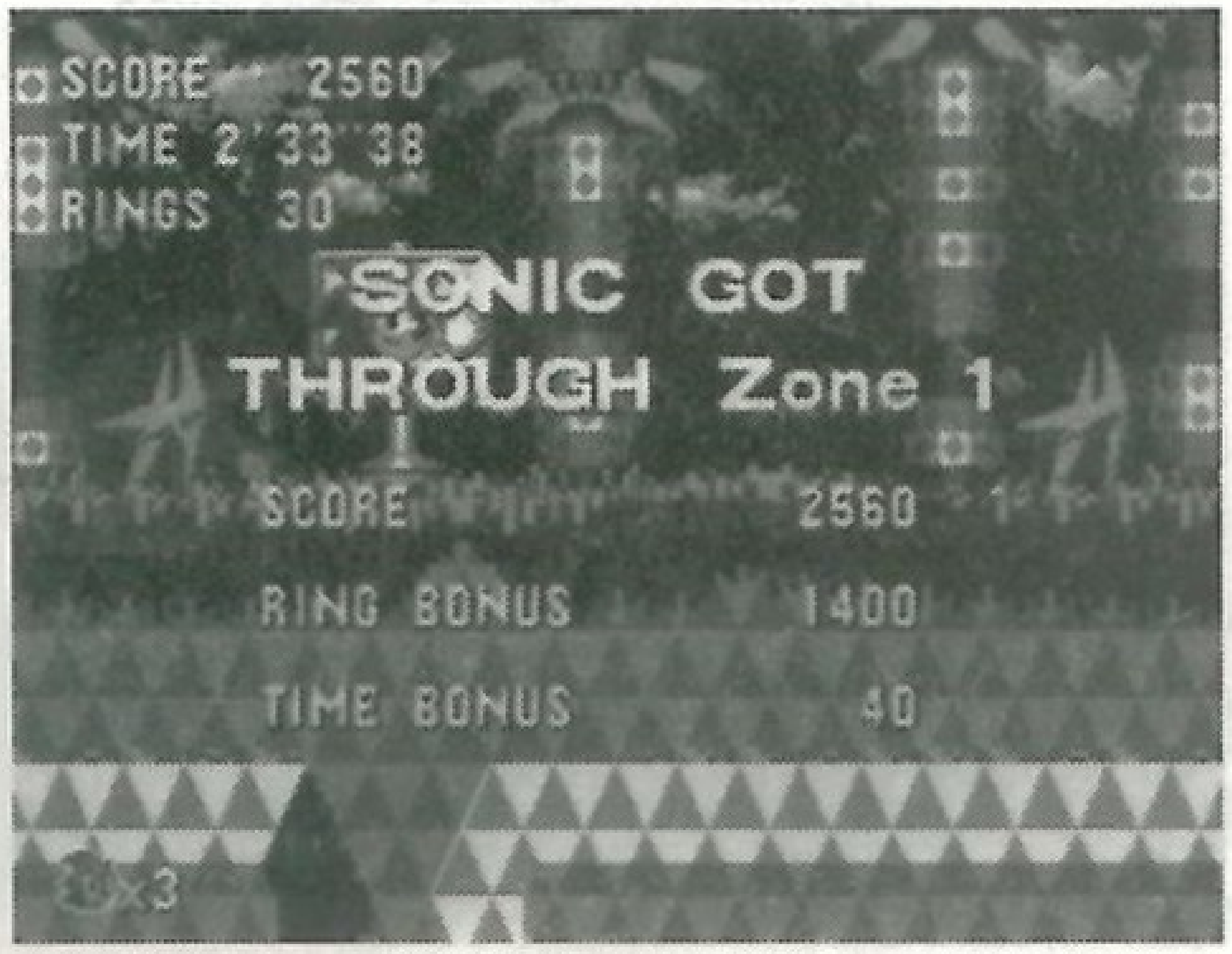
Les ennemis	de 100 à 1 000 points chacun
Les machines du Dr. Robotnik	1 000 points

Les anneaux

Chaque anneau en possession de Sonic à la fin de chaque zone	100 points

Les bonus de temps

Si vous agissez en moins de...	vous gagnez...
30 secondes	50 000 points
45 secondes	10 000 points
1 minute	5 000 points
1 minute, 30 secondes	4 000 points
2 minutes	3 000 points
3 minutes	2 000 points
4 minutes	1 000 points



SCORE 2560
TIME 2'33"38
RINGS 30
SONIC GOT THROUGH Zone 1
SCORE 2560
RING BONUS 1400
TIME BONUS 40

Información sobre la puntuación

La puntuación se detalla al final de cada zona.

Puntuación

Enemigos ... 100 — 1.000 puntos cada uno

Máquinas de jefes del Dr. Robotnik ..... 1.000 puntos

Anillos

Cada anillo en posesión de Sonic al final de cada zona .... 100 puntos

Tiempo extra

Si pasa una acción en menos de ...	recibirá ...
20 segundos	50.000 puntos
45 segundos	10.000 puntos
1 minuto	5.000 puntos
1 minuto, 30 segundos	4.000 puntos
2 minutos	3.000 puntos
3 minutos	2.000 puntos
42 minutos	1.000 puntos

Il punteggio

Il vostro punteggio viene calcolato alla fine di ciascuna delle zone.

Punteggio

Nemici .... 100 — 1.000 punti ciascuno

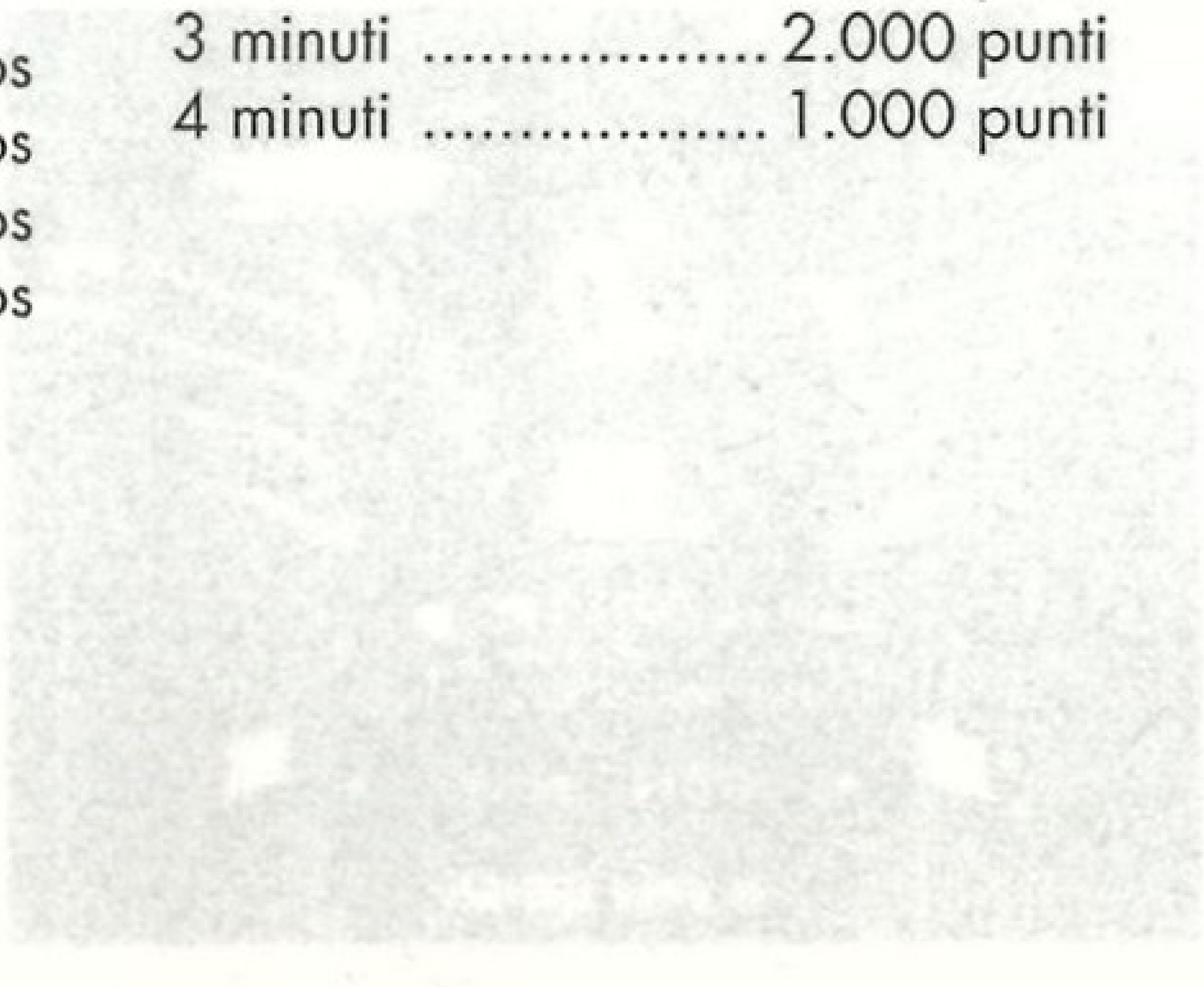
Macchine del Dr. Robotnik .... 1.000 punti

Anelli

Ciascun anello che Sonic ha alla fine di una zona ...... 100 punti

Abbuoni tempo

Se terminate un'operazione in meno di ...	ricevete ...
30 secondi	50.000 punti
45 secondi	10.000 punti
1 minuto	5.000 punti
1 minuto 30 secondi	4.000 punti
2 minuti	3.000 punti
3 minuti	2.000 punti
4 minuti	1.000 punti



Bepalen van de Score

Aan het einde van elke Zone wordt je score geteld.

Score

Vijanden ... 100 — 1 000 punten per stuk

Dr. Robotniks Grote Machines .... 1 000 punten

Ringen

Elke ring die Sonic aan het einde van een Zone in zijn bezit heeft .... 100 punten

Tijd Bonus

Als je een act afmaakt binnen...	krijg je...
30 seconden	50 000 punten
45 seconden	10 000 punten
1 minuut	5 000 punten
1 minuut en 30 seconden	4 000 punten
2 minuten	3 000 punten
3 minuten	2 000 punten
4 minuten	1 000 punten

Game Over/Continue

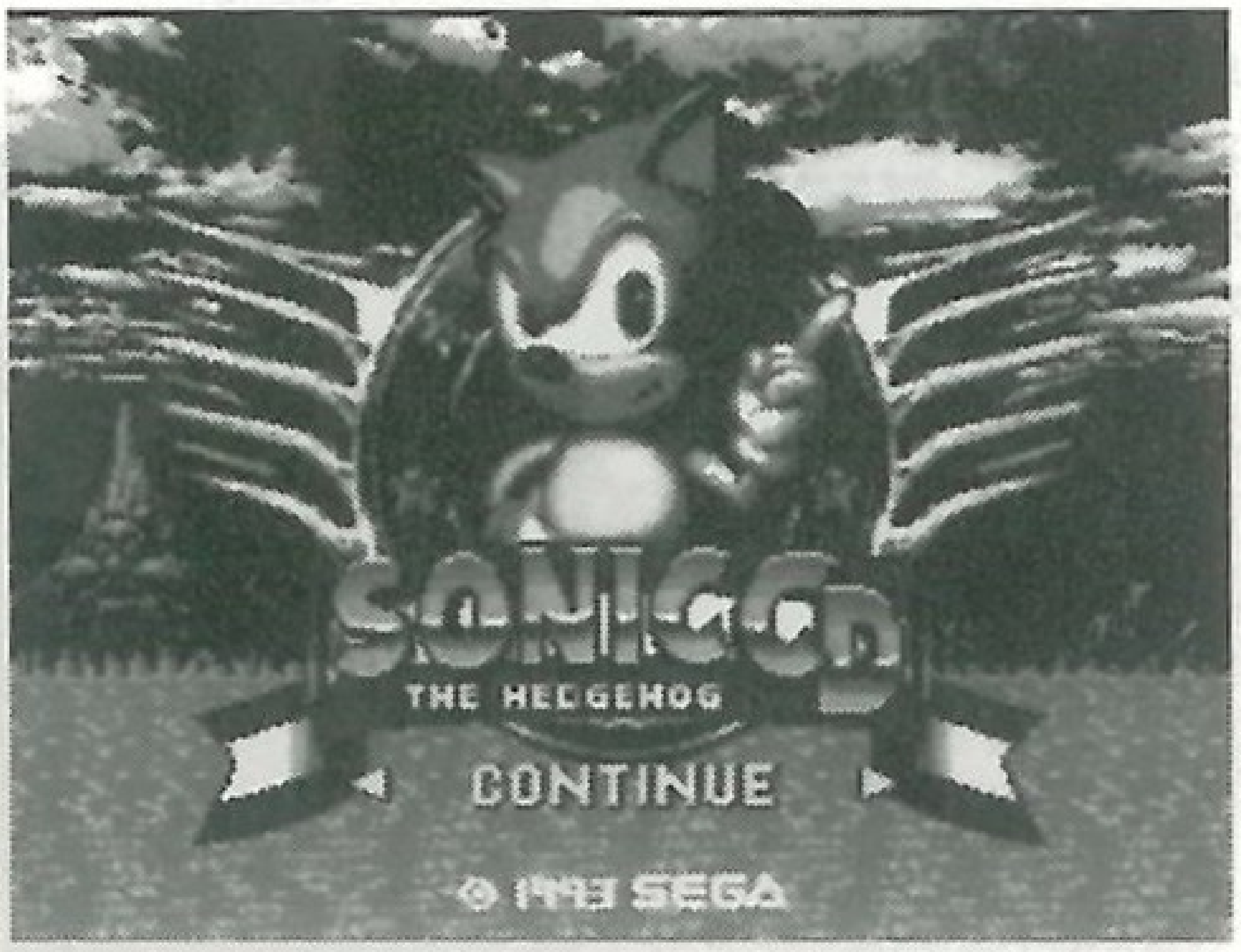
The game ends when you run out of Lives. Then the Title screen returns. To continue a game, select **Continue** from the game menu and press Start. You'll begin play at the first Zone of the Round you left off. There is no limit to the number of times you can continue.

Ende des Spiels/ Fortsetzung

Das Spiel endet, wenn Sie keine weiteren Leben mehr zur Verfügung haben. Danach erscheint der Titel-Bildschirm.
Um ein vorher begonnenes Spiel fortzusetzen, wählen Sie **Continue** (Weiterspielen) im Spiel-Menü; danach drücken Sie die Starttaste. Ihr Spiel beginnt nun mit der ersten Zone in der zuletzt gespielten Runde. Ein bereits angefangenes Spiel kann beliebig oft wiederaufgenommen werden.

Continuation/fin de la partie

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de vie. Puis, l'écran de titre revient. Pour continuer à jouer, sélectionnez **Continue** sur le menu de jeu et appuyez sur le bouton de marche. Vous commencerez votre partie dans la première zone de la manche où vous vous étiez arrêté. Il n'y a aucune limite pour continuer.



Fin de juego/continuación (Game Over/Continue)

El juego termina cuando se le terminen todas las vidas. Entonces retorna la pantalla del título. Para continuar un juego, seleccione "**Continue**" en el menú del juego y presione el botón de inicio. Empezará el juego en la primera zona de la tanda en que acabó. No hay límite en el número de veces que se puede continuar.

Fine/continuazione del gioco

Il gioco termina quando finite le vite. Se questo succede, fa ritorno lo schermo del titolo. Per continuare il gioco, scegliete **Continue** (continuate) dal menù del gioco e premete il pulsante di avvio. Inizierete il gioco dalla prima zona del round al quale eravate arrivati. Potete continuare il gioco un numero illimitato di volte.

Einde van het Spel/Doorgaan

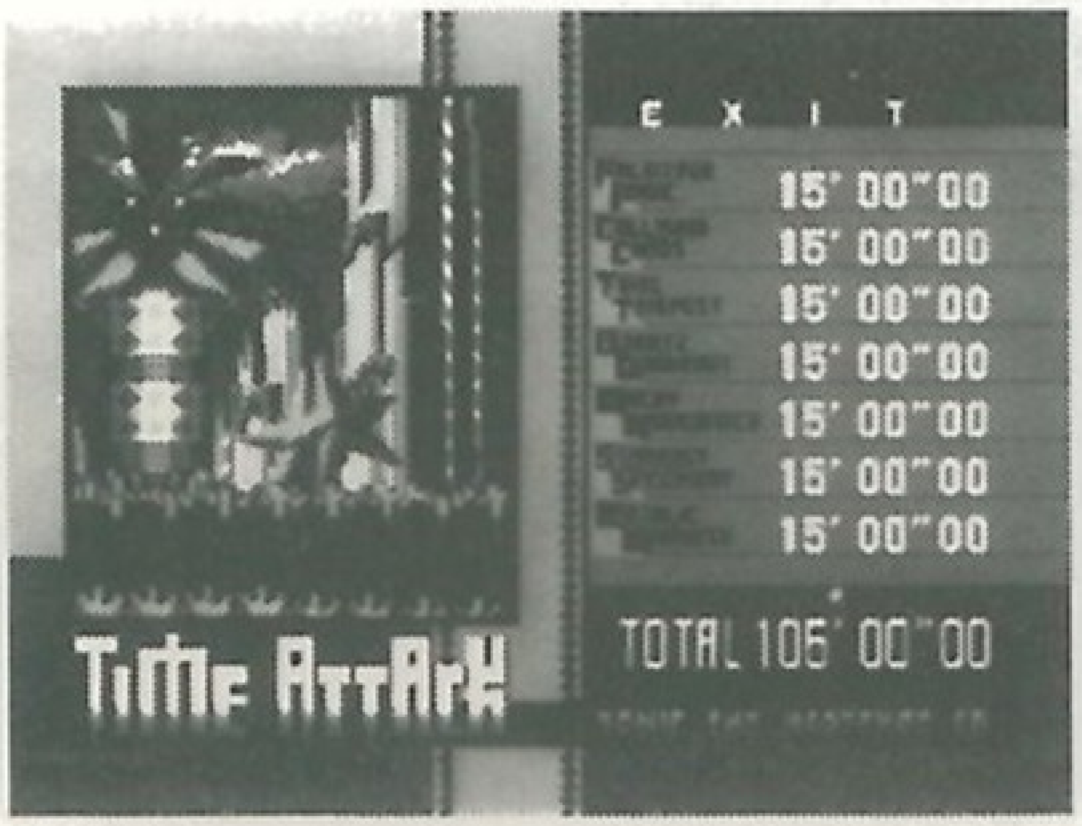
Het spel is afgelopen als je geen levens meer hebt. Dan zie je het Titelscherm weer. Om door te gaan, moet je voor **Continue** kiezen en op Start drukken. Je gaat dan verder bij de eerste Zone van de Ronde waarin je was. Je kunt zo vaak doorgaan als je zelf wilt.

Time Attack

Time Attack allows you to race against the clock, or compete with a friend to see who can make it through each Zone in the shortest time.

Select Time Attack and press Start. You'll see a menu of Rounds and the fastest time each Round (all three Zones) was run. Default time is 15 minutes. Press the D-Button up or down to select the Round you want to enter — the selected entry will flash, and the screen to the left of the menu will show a scene from that Round — and press Start or Button A, B or C to go on to the Zone Menu. Or if you want to go back to the Title screen, select Exit and press Start or Button A, B or C.

Note: You can only run a Time Attack in one of the Rounds that has already been cleared in a regular game.



Zeitattacke

Im Zeitattacken-Modus können Sie ein Rennen gegen die Uhr starten oder gegen einen Freund antreten, um zu sehen, wer es durch die einzelnen Zonen in der kürzesten Zeit schafft.

Wählen Sie Time Attack, und drücken Sie dann die Starttaste. Nun erscheint ein Menü, das alle Runden und die Bestzeit für jede Runde (jeweils drei Zonen) anzeigt. Die Vorgabezeit beträgt 15 Minuten. Drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten, um die gewünschte Runde auszuwählen. Die gewählte Runden-Anzeige beginnt nun zu blinken, und der Bildschirm links vom Menü zeigt eine Szene aus der betreffenden Runde. Danach drücken Sie Taste A, B oder C, um das Zonen-Menü aufzurufen. Falls Sie wieder zum Titel-Bildschirm zurückkehren wollen, wählen Sie Exit (Verlassen) und drücken Sie dann die Starttaste bzw. Taste A, B oder C.

Hinweis: Eine Zeitattacke kann nur in einer Runde durchgeführt werden, die während eines normalen Spiels bereits durchlaufen wurde.

Time attack (l'attaque de temps)

Time attack vous permet de courir contre la montre ou de jouer avec un ami pour voir qui fait le meilleur temps dans les zones.

Sélectionnez Time attack et appuyez sur le bouton de marche. Vous verrez un menu de manches et le meilleur temps dans chaque manche (pour les trois zones). Le temps par défaut est de 15 minutes. Appuyez sur le bouton D du haut ou du bas pour sélectionner la manche que vous souhaitez entrer — l'entrée sélectionnée clignotera et l'écran à gauche du menu montrera une scène de cette manche — puis, appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C.

Note: Vous ne pouvez utiliser Time Attack que pour l'une des manches que vous avez déjà terminée dans le jeu normal.

Ataque de tiempo (Time Attack)

El Time Attack le permitirá correr contra el reloj, o competir con un amigo para ver quién puede pasar cada zona en el menor tiempo posible.

Seleccione Time Attack y presione el botón de inicio. Vea un menú de tandas en el tiempo más rápido conseguido en cada tanda (las tres zonas). El tiempo de valor inicial es de 15 minutos. Presione el botón D por arriba o por abajo para seleccionar la tanta en la que desea entrar, y la entrada seleccionará parpadeará y a pantalla a la izquierda del menú mostrará una escera de esta tanda; presione entonces el botón A, B, o C para pasar al menú de la zona. Si desea retroceder y volver a la pantalla del título, seleccione "Exit" (salida) y presione el botón de inicio o el botón A, B, o C.

Nota: Sólo podrá efectuar un ataque de tiempo en una de las tandas que ya haya salvado en un juego normal.

Time Attack

Nella fase di attacco temporale Time Attack potete lottare contro il tempo o contro un amico per vedere chi supera ciascuna zona nel tempo più basso.

Scegliete Time Attack e premete il pulsante di avvio. Vedrete sullo schermo il menù dei round ed il miglior tempo di ciascun round (tutte e tre le zone). Il tempo di default è di 15 minuti. Premete il pulsante D in alto o in basso per scegliere il round che vi interessa. Esso lampeggia (e la porzione dello schermo alla sinistra del menù mostra una scena da quel round) e quindi dovete premere il pulsante di avvio o quello A, B o C per passare al menù Zone. Se volete tornare allo schermo del titolo, scegliete Exit (uscita) e premete il pulsante di avvio o quello A, B o C.

Nota: Il modo Time Attack può aver luogo solo in uno dei round che sono già stati superati nel corso del gioco normale.

Tijd Aanval

Met de Tijd Aanval race je tegen de klok of speel je tegen een vriend om te zien wie het snelste door een Zone kan komen.

Kies voor Time Attack en druk op Start. Je ziet een menu met de Rondes en de snelste tijd waarin elke Ronde (alle drie de Zones) is gemaakt. Standaard tijd is 15 minuten. Kies de ronde die je wilt racen met omhoog of omlaag op de R-toets. De gekozen ronde gaat knipperen en aan de linker kant van het scherm zie je een scene uit die ronde. Druk dan op Start of Toets A, B of C om naar het Zone menu te gaan. Als je terug wilt gaan naar het Titelscherm, moet je voor Exit kiezen en op Start of Toets A, B of C drukken.

Let op: Je kunt alleen een Tijd Aanval doen in een ronde die je in het gewone spel al af hebt gemaakt.

In the Zone Menu, you will see the screen for Zone 1 of the Round you selected, and the three best times that Zone was run (Default here is five minutes). At the top of this menu you'll see three options, one of which will be flashing. Press the D-Button left or right to return to the Round Menu (**Exit**), go on to the next Zone (**Next**), or begin play (**Go**).

Note: In the Zone Menu you can also go to the next zone by pressing the D-Button down.

You have one chance to race through the Zone to reach the Goal sign in as few seconds as possible. Once the run is completed or you lose a Life, the Zone Menu returns.

Im Zonen-Menü wird der Bildschirm für Zone 1 der gewählten Runde zusammen mit den drei besten Zeiten für diese Zone angezeigt (die Vorgabezeit beträgt hier fünf Minuten). Im oberen Bereich dieses Menüs sind drei Optionen vermerkt; eine davon blinkt. Durch Drücken der D-Taste nach rechts oder links kann zwischen **Exit** (Rückkehr zum Runden-Menü), **Next** (Weiterschaltung zur nächsten Zone) oder **Go** (Spielstart) gewählt werden.

Hinweis: Durch Drücken der D-Taste nach unten können Sie aus dem Zonen-Menü direkt zur nächsten Zone springen.

Sie haben nur einen Versuch, in der schnellstmöglichen Zeit durch die Zone zu sprinten und das Ziel zu erreichen. Der Bildschirm kehrt zur Anzeige des Zonen-Menüs zurück, sobald ein Durchlauf abgeschlossen ist oder wenn Sie eines Ihrer Leben verlieren.

Dans le menu de Zone, vous verrez l'écran de la zone 1 de la manche choisie et les trois meilleurs temps réalisés. (Le réglage par défaut est de cinq minutes ici). En haut de ce menu, trois options vous sont proposées, dont l'une clignotera. Appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite pour rappeler le menu de manche Round Menu (**Exit**), pour passer à la zone suivante Zone (**Next**) ou pour commencer à jouer (**Go**).

Note: Dans le menu de zone, vous pouvez aussi passer à la zone suivante en appuyant sur le bouton D du bas.

Vous devez essayer de vous dépêcher de franchir la zone pour atteindrs le panneau Goal (but) le plus rapidement possible. Une fois que votre course est terminée ou que vous avez perdu une vie, le Menu de Zone est de nouveau affiché.

En el menú de zonas, verá la pantalla para la zona 1 de la tanda que haya seleccionado, y los tres mejores tiempos con los que se pasó la zona (aquí el tiempo de valor inicial es de cinco minutos). En la parte superior de este menú verá tres opciones, una de las cuales parpadeará. Presione el botón D por la izquierda o derecha para volver al menú de la tanda (**Exit**), pasar a la zona siguiente (**Next**) o empezar el juego (**Go**).

NOTA: En el menú de zonas podrá también ir a la zona siguiente presionando el botón D por abajo.

Dispondrá de una oportunidad de correr por la zona para llegar al signo de meta (Goal) en los menos segundos posibles. Una vez haya completado la cuenta o haya perdido una vida, retornará el menú de la zona.

Nel menù Zone vedrete lo schermo della zona 1 del round che avete scelto ed i tre tempi migliori ottenuti sinora. Il tempo di default è di cinque minuti. In cima al menù troverete tre opzioni, una delle quali lampeggia. Premete il pulsante D a destra o sinistra per tornare al menù dei round (**Exit, uscita**), passare alla zona successiva (**Next, successiva**) o iniziare il gioco (**Go, partenza**).

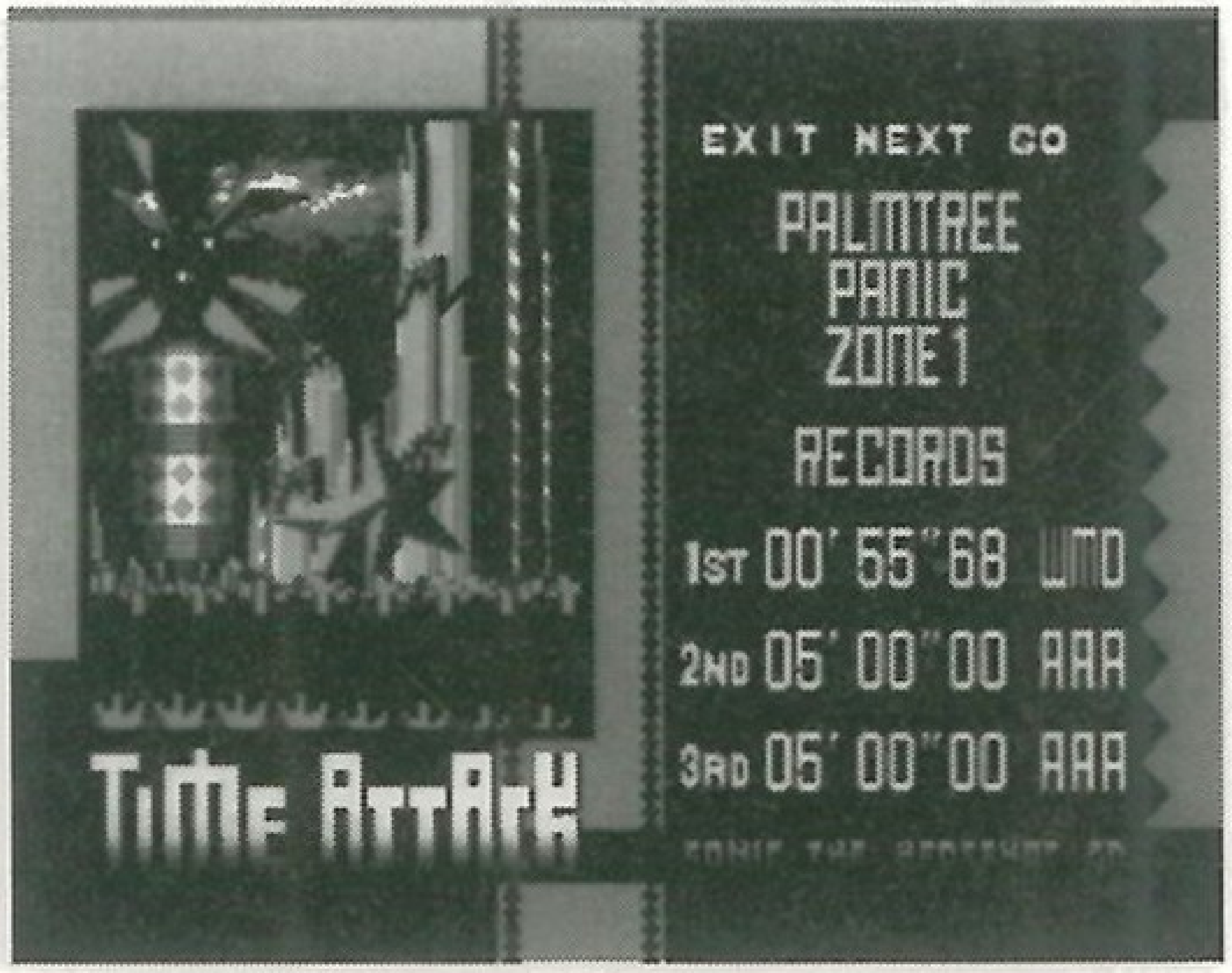
Nota: Nel menù Zone potete anche passare alla zona successiva premendo il pulsante D in basso.

Avete una sola possibilità di attraversare le Zone e raggiungere l'insegna Goal (arrivo) in pochi secondi. Una volta che siete arrivati o avete perso una vita, il menù di zona fa ritorno.

In het Zone menu zie je het scherm voor Zone 1 van de Ronde die je gekozen hebt en de drie beste tijden waarin die Zone is gedaan (Standaard is hier 5 minuten). Aan de bovenkant van het scherm zie je drie keuzes, waarvan er één knippert. Druk op links of rechts op de R-toets om terug te gaan naar het Ronde Menu (**Exit**), naar de volgende ronde te gaan (**Next**) of te beginnen met spelen (**Go**).

Let op: In het Zone Menu kun je ook naar de volgende zone gaan door op omlaag op de R-toets te drukken.

Je hebt één kans om door de Zone naar het doel te racen in een zo kort mogelijke tijd. Als je aan het einde bent of als je een leven verliest, zie je het Zone Menu weer.



If your time is among the three fastest, a display with your time will flash on screen. Press Start or Button A, B or C, and the first initial will flash. Press the D-Button up or down to cycle through the characters, and press right to continue to the next initial, or left to go back to the previous initial. When you are finished entering your initials, press Start or Button A, B or C.

To exit a Time Attack game in progress, press Start to pause the action, then press Buttons A, B and C simultaneously to return to the Zone Menu.

Note: Past and Future items are not available in Time Attack mode.

Wenn Ihre Zeit zu den drei besten gehört, blinkt sie im Display. Drücken Sie nun die Starttaste bzw. Taste A, B oder C, um Ihre Initialen einzugeben. Die erste Stelle des Anzeigeblocks beginnt nun zu blinken, und durch Drücken der D-Taste nach oben oder unten können die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge ausgewählt werden. Wenn der gewünschte Buchstabe angezeigt wird, drücken Sie die D-Taste nach rechts, um zur nächsten Stelle zu springen, bzw. nach links, um zur vorherigen Stelle zurückzuspringen. Nachdem Sie alle Buchstaben eingegeben haben, drücken Sie die Starttaste bzw. Taste A, B oder C noch einmal.

Um ein laufendes Zeitattacken-Spiel zu verlassen, drücken Sie die Starttaste, um den Ablauf zu stoppen; danach drücken Sie die Tasten A, B und C gleichzeitig, um auf das Zonen-Menü zurückzuschalten.

Hinweis: Vergangenheits- und Zukunftsgegenstände sind im Zeitattacken-Modus nicht verfügbar.

Si votre temps se situe dans les 3 meilleurs, un affichage avec votre temps clignotera à l'écran. Appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C et la première initiale clignotera. Appuyez sur le bouton D du haut ou du bas pour faire défiler tous les caractères et appuyez à droite pour voir l'initiale suivante ou sur gauche pour voir celle d'avant. Une fois que vos initiales sont entrées, appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C.

Pour sortir d'un jeu Time Attack en cours, appuyez sur le bouton de marche pour faire une pause, puis appuyez simultanément sur les boutons A, B et C pour revenir dans le menu de Zone.

Note: Les items Past (passé) et Future (futur) ne sont pas disponible dans le mode Time Attack.

Si su tiempo está entre los tres mejores, una visualización de su tiempo parpadeará en la pantalla. presione el botón de inicio o el botón A, B, o C, y parpadeará la primera inicial. Presione el botón D por arriba o abajo para pasar por los caracteres, y presione por la derecha para continuar a la inicial siguiente, o por la izquierda para volver a la inicial anterior. Cuando haya terminado de introducir las iniciales, presione el botón de inicio o el botón A, B, o C.

Para salir de un ataque de tiempo mientras se está realizando, presione el botón de inicio para pausar la acción, y presione entonces los botones A, B, y C simultáneamente para volver al menú de la zona.

Nota: Los artículos del pasado y del futuro no están disponibles en el modo de ataque de tiempo.

Se il vostro tempo è fra i migliori, viene visualizzato lampeggiante sullo schermo. Premete il pulsante di avvio o A, B o C e la prima lettera lampeggia. Premete il pulsante D in alto o in basso per scorrere l'alfabeto e premetelo a destra per passare al carattere successivo o a sinistra per tornare al precedente. Una volta che avete introdotto il vostro nome, premete il pulsante di avvio o A, B o C.

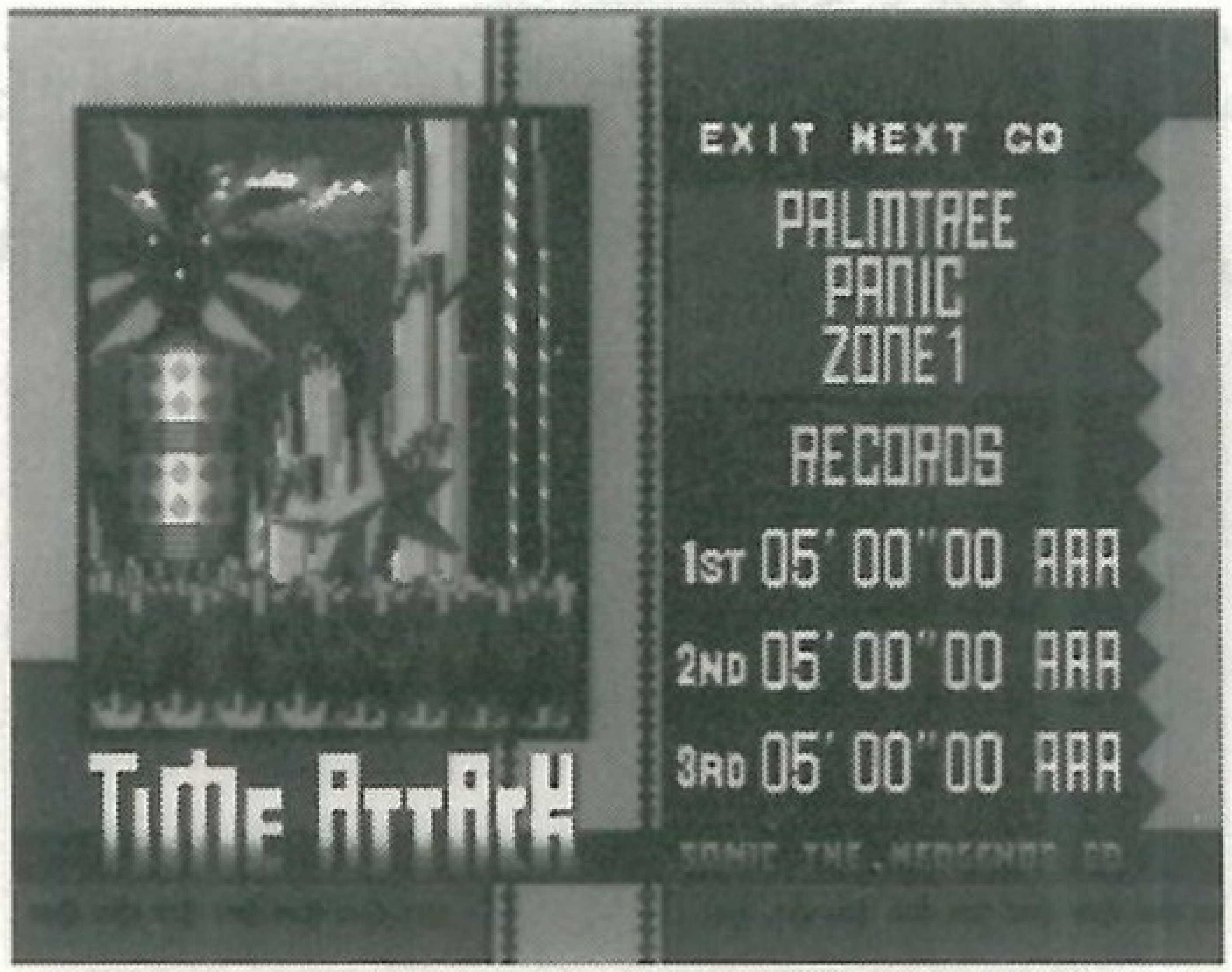
Per abbandonare il gioco Time Attack, premete il pulsante di avvio per portare il gioco in pausa, quindi premete i pulsanti A, B e C contemporaneamente per tornare al menù Zone.

Nota: Il passato ed il futuro non sono disponibili nel modo Time Attack.

Als jouw tijd bij de beste drie is, zie je jouw tijd op het scherm knipperen. Druk op Start of op Toets A, B of C om de eerste letter te laten knipperen. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de verschillende letters te zien. Druk op rechts om door te gaan naar de volgende letter of op links om er één terug te gaan. Als je alle letters in hebt gevoerd, moet je op Start of op Toets A, B of C drukken.

Als je tijdens een Tijd Aanval het spel wilt stoppen, moet je op Start drukken om het spel te pauzeren en dan tegelijk op Toets A, B en C drukken om terug te gaan naar het Zone Menu.

Let op: Bij de Tijd Aanval kun je niet naar het Verleden of de Toekomst.

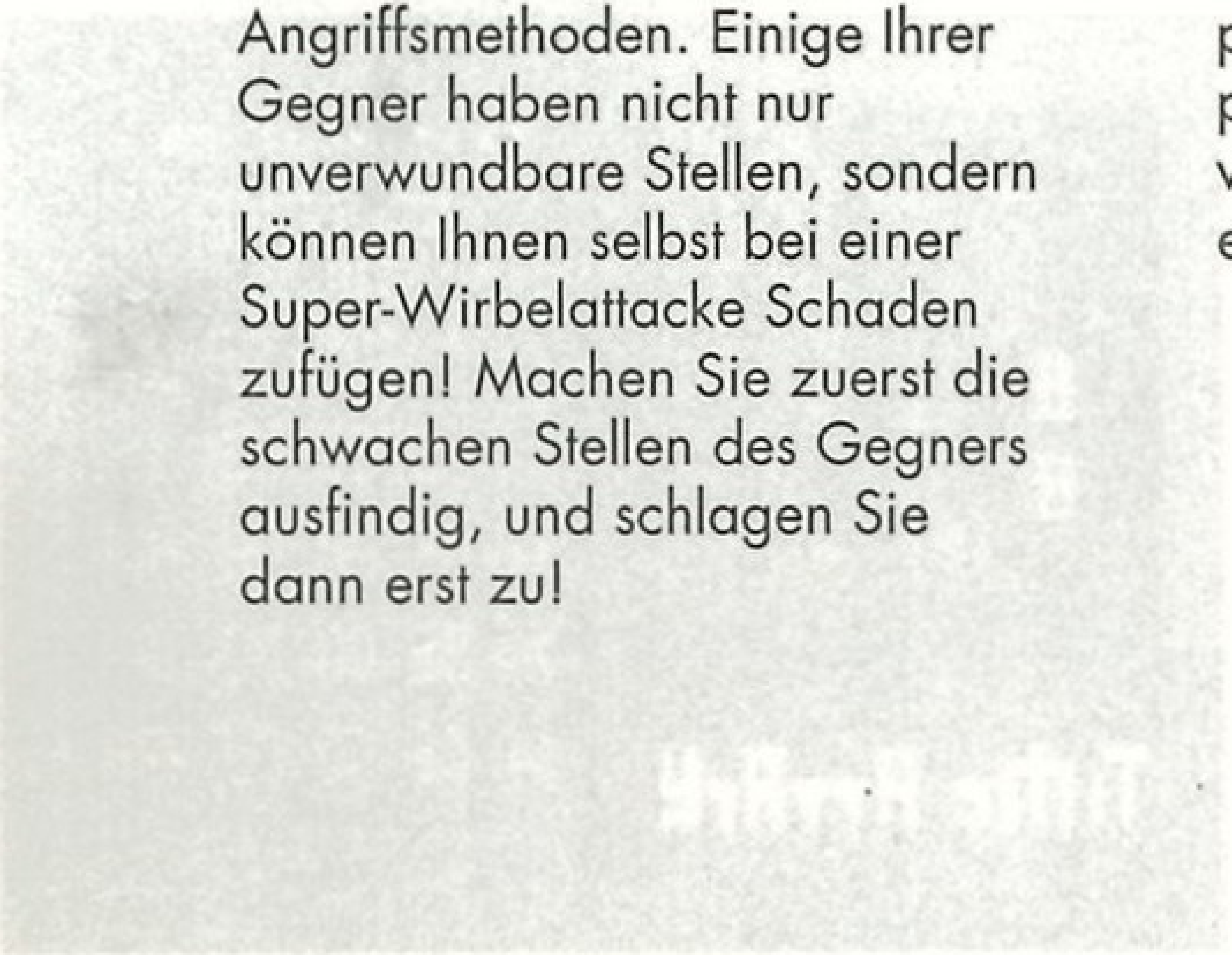


High-Speed Hints

- Grab as many Rings as you can. They protect you from harm and make special bonuses available to you. Never go for too long without at least one Ring.
- Charging full speed ahead is not always the best way to get through a Zone. Often the areas where you can move the fastest also hold the most danger. Learn your route before you pour on the speed!
- Observe enemies from a safe place to see how they move and attack. Some of them have areas that are not only invulnerable, but can also do you damage even during a Super Spin Attack! Find their weak spots, then let 'em have it!

Tips für die Taktik

- Versuchen Sie, soviele Ringe wie möglich zu sammeln. Die Ringe schützen Sie nicht nur vor Mißgeschicken, sondern erleichtern auch den Zugriff auf Sonderboni. Vergessen Sie im Eifer des Gefechts niemals, mindestens einen Ring aufzuheben.
- Ein Versuch, möglichst schnell eine Zone zu durchqueren, endet oft in einem Desaster. Gebiete, in denen Sie sich am schnellsten bewegen können, sind auch die gefährlichsten. Machen Sie sich mit den Straßenverhältnissen vertraut, bevor Sie Gas geben!
- Beobachten Sie Ihre Widersacher von einer sicheren Stelle aus, und merken Sie sich ihre Bewegungen und Angriffsmethoden. Einige Ihrer Gegner haben nicht nur unverwundbare Stellen, sondern können Ihnen selbst bei einer Super-Wirbelattacke Schaden zufügen! Machen Sie zuerst die schwachen Stellen des Gegners ausfindig, und schlagen Sie dann erst zu!



Conseils ultra rapides

- Prenez autant d'anneaux que vous pouvez. Ils vous protégeront contre les dangers et vous donnent des bonus spéciaux. Ne comptez pas aller loin sans au moins un anneau.
- Foncer à tête baissée n'est pas toujours la meilleure solution pour franchir une zone rapidement. Ce sont souvent les endroits où vous pouvez vous déplacer le plus vite qui présentent le plus de dangers. Repérez votre route avant d'accélérer.
- Observez vos ennemis d'un endroit sûr, pour voir comment ils se déplacent et attaquent. Certains d'entre eux ont des endroits qui ne sont pas seulement invulnérables mais qui peuvent vous blesser même pendant une super attaque en vrille! Trouvez leurs points faibles et attaquez les alors!

Consejos de alta velocidad

- Tome tantos anillos como pueda. Le protegerán contra daños y le proporcionarán puntos extra. No esté nunca mucho tiempo sin tener un anillo como mínimo.

- Correr siempre a toda velocidad no es siempre la mejor forma de pasar una zona. Hay veces que puede moverse muy rápido, pero también de forma muy peligrosa. Aprenda el camino antes de alcanzar velocidad.

- Observe a los enemigos desde un lugar seguro para ver cómo se mueven. Algunos tienen zonas que no son sólo invulnerables, sino que le puedan ocasionar daños incluso durante un ataque de superespinas. Encuentre sus puntos débiles, y hágales papilla.

Suggerimenti per il gioco

- Prendete quanti anelli possibile. Essi vi proteggono e vi fruttano speciali premi. Non dovete mai rimanere senza anelli.

- Spesso l'attacco diretto a tutta velocità non è la strategia migliore per attraversare una zona. Spesso le aree che permettono una velocità maggiore sono anche le più pericolose. Prima di accelerare, imparate il percorso da seguire!

- Osservate i vostri nemici da un luogo sicuro per vedere come si muovono ed attaccano. Alcuni hanno aree in cui non solo sono invulnerabili, ma possono danneggiarvi persino durante un super attacco con giravolta! Trovate i loro punti deboli e solo allora attaccate.

Hoge-Snelheids Tips

- Grijp zoveel Ringen als je kunt. Ze beschermen je tegen aanvallen en je kunt er speciale bonussen mee verdienen. Loop niet te lang zonder minstens één ring.

- Het is niet altijd het beste om op volle snelheid door een Zone te racen. Meestal zijn de gebieden waar je echt snel kunt rennen ook erg gevaarlijk. Bekijk je route voordat je er vandoor Spuit.

- Bekijk de vijanden vanaf een veilige plaats om te zien hoe ze bewegen en aanvallen. Sommige zijn op bepaalde plaatsen niet alleen onkwetsbaar, maar kunnen jou ook schade aanbrengen tijdens een Super Spin Aanval. Zoek de zwakke plekken en val dan hard aan!

- Each Zone is full of hidden routes and secret rooms filled with Super Items. Bounce off springs, press against walls and use the Super Spin Attack to discover them.

- A direct confrontation is not always the best way to deal with Dr. Robotnik. If you can dodge his attacks and observe carefully, you'll find his most vulnerable spot.

- Jede Zone enthält eine Vielzahl von verborgenen Gängen und geheimen Schatzkammern, in den sich Super-Gegenstände befinden. Um diese ausfindig zu machen, lassen Sie sich von den Federn abprallen, drücken Sie gegen Wände und setzen Sie Ihre Super-Wirbelattacke ein.

- Eine direkte Konfrontation mit Dr. Robotnik ist nicht immer der beste Weg zum Erfolg. Wenn Sie seinen Angriffen ausweichen können und ihn sorgfältig beobachten, werden Sie seine verwundbare Stelle bald herausfinden.

- Chaque zone est pleine de chemins cachés et d'endroits secrets qui renferment des super items. Rebondissez sur les ressorts, sondez les murs et utilisez la super attaque en vrille pour les découvrir.

- La confrontation directe avec le Dr. Robotnik n'est pas toujours la meilleure manière de le neutraliser. Si vous pouvez éviter ses attaques et l'observer attentivement, vous découvrirez son point le plus vulnérable.

- Cada zona está está lleba de rutas escondidas y salas secretas llenar de superartículos. Bote en los muelles y presione las paredes, y emplee el ataque de superespinas para descubrirlos.
- Una confrontación directa no es siempre lo mejor para ganar al Dr. Robotnik. Podrá esquivar sus ataques y observar con atención para encontrar el punto más débil.

- Ciascuna zona possiede percorsi nascosti e stanze segrete zeppe di super oggetti. Per scoprirle, saltate su molle, premete contro muri e usate il vostro super attacco con giravolta.
- Uno scontro diretto non è sempre il modo migliore per combattere il Dr. Robotnik. Conviene evitare i suoi attacchi ed osservarlo attentamente per trovare il suo punto debole.

- In elke Zone zijn een heleboel verborgen routes en geheime plaatsen, gevuld met Super Voorwerpen. Stuiter op veren, druk tegen muren en gebruik de Super Spin Aanval om ze te vinden.
- Het is niet altijd het beste om een direct gevecht te beginnen met Dr. Robotnik. Als je zijn aanvallen kunt ontwijken en hem goed kunt bekijken kun je zijn kwetstbaarste plek vinden.

Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Der Umgang mit Deinen Sega CD's

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Mega-CD System gedacht.
- Achte darauf, daß die Oberfläche der CD nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lasse sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen Hitze ausstrahlenden Flächen liegen.
- Achte darauf, daß Du nach einem längeren Spiel eine Pause einlegst, um Dir und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten: Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

Manejo de tu Compact Disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No lo dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanseis tanto tú como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Fotogramas o imágenes inmovilizadas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evita el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicini a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare tè stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione: I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projektie-televisietoestellen: stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projektie-televisietoestellen met een breed scherm.

ちきゅうにやさしい
みどりをまもる

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

SEGA

MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155;
Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan

672-1498-50